Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag



COMPUTEC VERLAG
6/94
DM 7.-

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IVW



MIT 32 SEITEN TIPS&TRICKS
UND GROSSEM CD-ROM-TEIL

Der Strike Commander-Nachfolger!

PACIFIC STRIKE

News, Fakten und Hintergründe

COMPUTER-KRIMINALITÄT

ECTS MESSEBERICHT

WM am Computer

BUNDESLIGA MANAGER 3

LOTHAR MATTHÄUS FUSSBALL

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Kobergerstraße 41
90408 Nürnberg

COVERDISK

Die Siedler

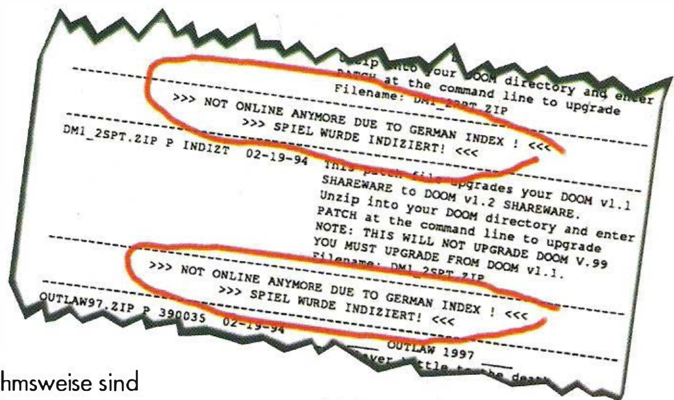
Mit dieser spielbaren Demo können Sie herausfinden, ob Die Siedler auch in Ihre Softwaresammlung gehört.

386er • Maus • VGA



WHAT$ UP?

Au weia! Da haben die Mannen von Id-Software vielleicht etwas angerichtet. DOOM hin, DOOM her, DOOM rauf, DOOM runter - in keine Mailbox kann man sich mehr einloggen und keinen Software-Katalog mehr aufschlagen, ohne diesem Spiel zu begegnen. Ausnahmsweise sind hier alle Gemüter einig: DOOM ist in Bezug auf Technik und Atmosphäre ein Meilenstein in der Softwareentwicklung. Noch viel unterhaltsamer als das Spiel selbst sind allerdings die Mechanismen, die derzeit in unserer Republik ablaufen: Während in den Wohnzimmern unaufhörlich die Kettensägen rasseln, kursieren in den Boards bereits die ersten Gerüchte über eine BPS-Indizierung. Zwischenzeitlich produziert die weltweite DOOM-Maschinerie aber jeden Tag Dutzende von neuen Leveln, Patches und Editoren. Beim Anruf bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften läßt sich lediglich in Erfahrung bringen, daß das Spiel dort bekannt ist, eine Indizierung aber bis jetzt noch nicht durchgesetzt wurde. Was würde dieses Verbot auch bringen? Rein gar nichts, denn DOOM hat sich schneller verbreitet als jedes andere Computerspiel. Ganz gleich, was man über den Spielinhalt denken mag, fest steht, daß der „Fall DOOM" klar gezeigt hat, wie träge und schildbürgerartig doch in manchen Behörden vorgegangen wird. Ob den Mitarbeitern der BPS eigentlich bekannt ist, daß neben den brutalen Tötungsszenen auch verbotene NS-Symbole zu sehen sind? Vielleicht sucht man in Schilda, pardon: Bonn, ja noch verzweifelt nach dem Ausgang aus dem ersten Raum...



Schluß mit dem Meckern, es gibt noch mehr zu berichten: Auf den Seiten 96 bis 98 finden Sie den Auftakt zu einer neuen, bis jetzt einmaligen Serie. Unter dem Titel „The Cracker´s Sunset" berichten wir Ihnen über die dunklen Seiten der Computerwelt. Vermuten Sie aber nicht, wir würden die üblichen Halbfakten drucken, wie sie sonst in irgendwelchen „Hacker-Reporten" zu finden sind - das überlassen wir gerne den anderen. In unserer Serie, die zunächst auf fünf Teile ausgelegt ist, lassen wir einen wirklichen Insider zu Wort kommen. „Mr. Stone" (seinen richtigen Namen wollte er aus Sicherheitsgründen nicht preisgeben) deckt auf, was derzeit wirklich abgeht an der Hacker & Cracker-Front. Vom Telefonkartenbetrug bis zu illegalen Mailboxen - in „The Cracker´s Sunset" decken wir auf, was mit heutigen Computersystemen möglich ist und was still, leise und heimlich auch praktiziert wird.

Falls Sie die PC Games nur der Spieletests wegen kaufen, kommen Sie natürlich auch voll auf Ihre Kosten: Langerwartet und nun endlich eingetroffen, erwartet Sie Origins Pacific Strike. Der Strike Commander-Nachfolger schaffte auch prompt den Sprung zum Spiel des Monats. Weitere Highlights sind Megarace, ein erstklassiges CD-ROM-Actionspiel, Die Siedler von Blue Byte sowie Ravenloft, das sich in den USA bereits zum Verkaufsschlager entwickelt hat. Bevor ich jetzt aus dem Aufzählen nicht mehr rauskomme, lassen Sie mich das Vorwort lieber abschließen. Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen mit der neuesten PC Games!

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

Die Siedler

In den vergangenen Wochen waren viele versucht, ihren PC in einen Amiga umzutauschen. Der Grund war nicht etwa die Leistungsfähigkeit von Commodores Heimcomputer, sondern vielmehr ein Spiel einer bekannten deutschen Softwareschmiede: Die Siedler!









In dieser Ausgabe können wir Ihnen nicht nur einen ausführlichen Test (Seite 108), sondern im direkten Zusammenhang eine spielbare Demo von Die Siedler anbieten. Ist das nichts? Blue Byte hat weder Kosten noch Mühen gescheut, die bereits existierende Demo-Version (2 HD-Disketten!) „herunterzuprogrammieren", um sie allen Lesern der PC Games zugänglich zu machen. Dabei müssen Sie auf keine Option, auf kein Detail verzichten - Die Siedler lassen sich komplett spielen!

Da wir genau wissen, daß ein Spiel wie Die Siedler nicht einfach durch „Trial & Error" beherrscht werden kann, finden Sie auf Seite 92 eine detaillierte Anleitung, die alle Optionen und Funktionen ausführlich erklärt. Damit beim Spielen kein unnötiger Frust entsteht, müssen Sie diesen Text unbedingt lesen! Viel Spaß wünscht Ihnen die gesamte PC Games-Redaktion!



MEHR INFOS AUF SEITE 92



Hier stimmt alles: Grafik, Spielidee und Motivation. Die Siedler von Blue Byte.

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS

Superabo
Seite 125

132

Ist Rebel Assault immer noch das beste CD-ROM-Spiel? Vor einem Monat wäre diese Frage sicherlich überflüssig gewesen, doch muß man sie jetzt mit umso mehr Nachdruck stellen. Das französiche Programmierteam Cryo, das mit der CD-Version von Dune schon einen Hit landete, möchte diesen Erfolg nun mit Megarace vervielfachen. In der Redaktion sorgte Megarace für hitzige Diskussionen. Die einen fanden es brillant und waren stundenlang nicht mehr ansprechbar. Die andere Partei konnte sich zwar auch für das Spielprinzip erwärmen, hält aber trotzdem Rebel Assault die Stange, weil Star Wars eben doch für mehr Atmosphäre sorgt!

CD-ROM

PD & SHAREWARE

APPLICATION

SPECIAL

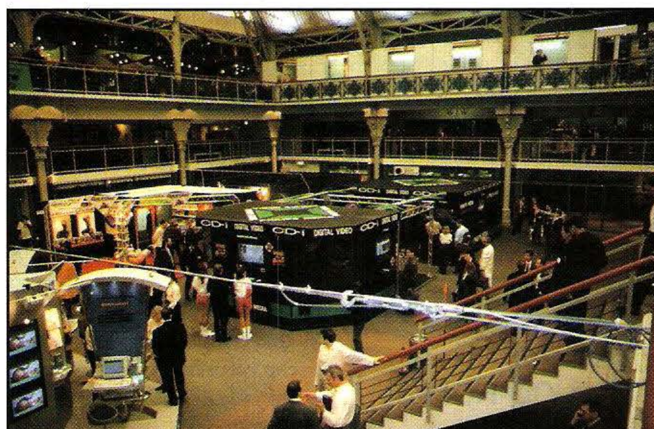
WORKSHOP

COMPETITION

Die PC Games-Mailbox Seite 120



34 **Jetzt schafft sich Origin auch noch Konkurrenz im eigenen Haus. Obwohl sich der fast schon legendäre Strike Commander immer noch in den Charts hält, erscheint nun Pacific Strike!**



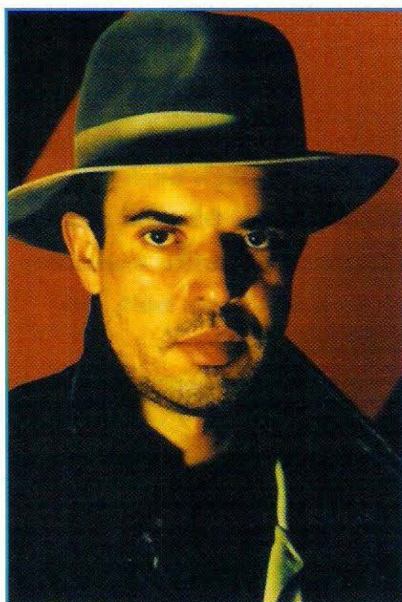
24 **In London fanden sich wieder alle großen Softwarehäuser zusammen, um ihre neuesten Produkte vorzustellen. Flop oder top? Ob die ganz großen Knaller zu sehen waren, lesen Sie ab Seite 24.**



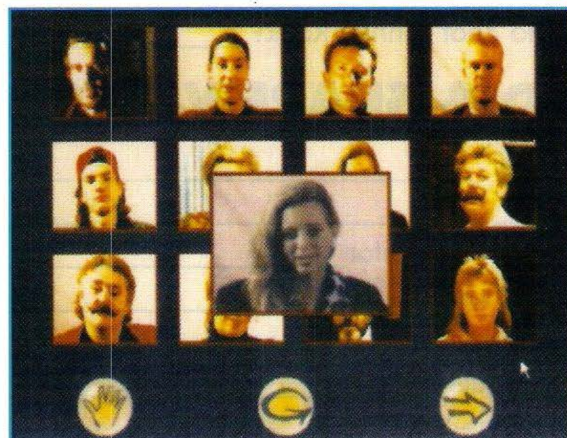
96 **Kreditkartenbetrug, Blueboxing und andere Computerverbrechen werden von uns schonungslos aufgedeckt. In unserer fünfteiligen Serie erfahren Sie, welche Tricks momentan verwendet werden.**

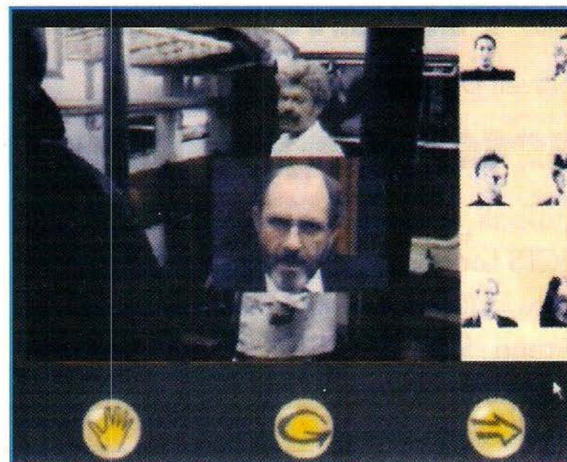
Inspektor Zebok

Kriminalfall



Was sich ein wenig nach einem französischen Film mit Peter Sellers und Pierre Richard anhört, entpuppt sich beim genaueren Hinsehen bzw. -hören als interaktives Multimedia-Spektakel. Am 3. März stellten Sillywood Productions zusammen mit ihrem deutschen Partner bhv diesen CD-ROM-Krimi im Münchner MAXX-Kino vor. Über dreieinhalb Stunden Film mit über 40 Schauspielern hat Inspektor Zebok zu bieten, doch mit solchen Superlativen konnten auch andere Produkte schon aufwarten. Erfolg garantiert das noch lange nicht - aber es hört sich gut an und sieht auch sehr vielversprechend aus. Selten hat man so viele und zudem qualitativ hochwertige Videosequenzen gesehen. Was nun das Spiel an sich hergibt, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben. Bis dahin muß man wohl seine kriminalistische Neugier auf andere Art und Weise befriedigen - vielleicht mit Jerry Cotton-Romanen?





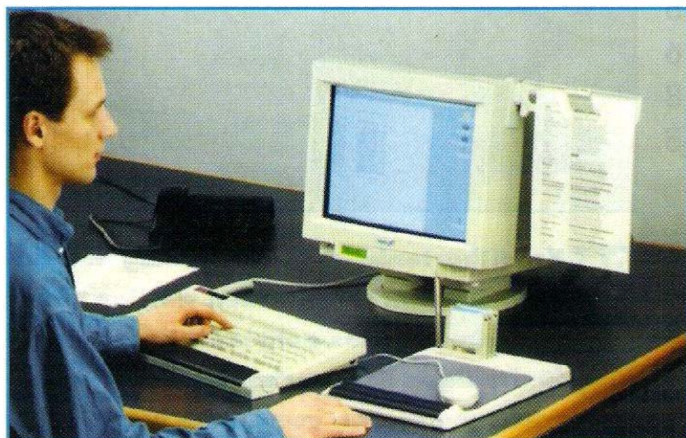
Augenwischerei? Die Bildausschnitte beschränken sich auf das kleinste Format.

I•N•F•O

System:
486er, CD-ROM
Preis:
k.A.
Datum:
2. Quartal

Computer-Zubehör

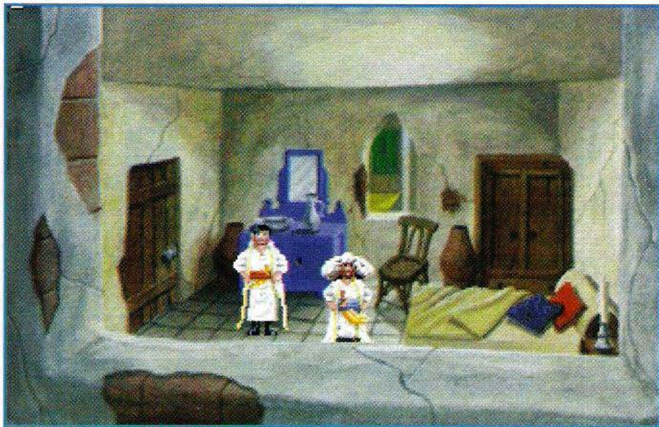
Genickstarre



...möchte die Firma POSSO nun endlich zu einem Begriff der Vergangenheit machen. Bislang waren Briefhalter, die sich leicht an den Monitor anbringen lassen, maßlos überteuert. Das Düsseldorfer Unternehmen bietet neben dem Vorlagenhalter aber auch das Orga-Mouse-Pad und eine individuell einstellbare Handgelenkstütze an. Kopfschmerzen durch Muskelverspannungen, Nerven- und Gelenkentzündungen sollen dadurch nicht mehr eintreten.

I•N•F•O

System:
Zubehör
Preis:
ca. DM 13,-
bis DM 30,-
Datum:
bereits erhältlich



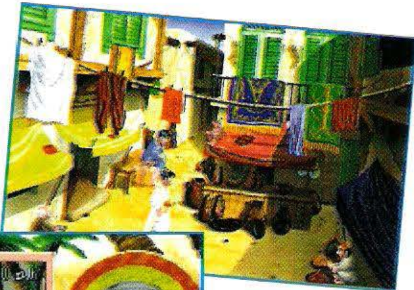
Durch die Wüste

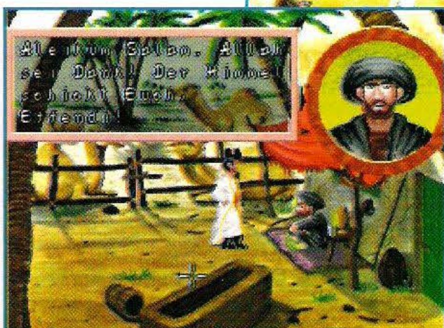
Treibsand

Mit Der Schatz im Silbersee hat sich Software 2000 ganz schön etwas eingebrockt. Kaum ein anderes Produkt wurde mit mehr Spannung erwartet, über kaum ein anderes Produkt war letztlich die Enttäuschung größer. Jetzt möchten die Jungs aus dem hohen Norden zusammen mit der schweizerischen Softwareschmiede Linel die Suppe auch auslöffeln und mit Durch die Wüste die zahlreichen erbosten Fans wieder besänftigen. Und das scheint ihnen auch zu gelingen. Ein Vergleich mit Produkten von LucasArts oder Sierra wäre zwar an den Haaren herbeigezogen, aber wer auf Karl May steht, wird mit diesem Spiel eher zufrieden sein als mit dem mehr als mäßigen Vorgänger. Eigentlich wurde an allen Programmbestandteilen kräftig gewerkelt. Die Grafik, der Sound, das Benutzerinterface und die Bildschirmtexte wurden gewaltig verbessert, so daß selbst die Preview-Version schon sehr interessant wirkt. Vor allem der vorzügliche Humor und die derben Sprüche von Hadschi Halef Omar reizen oftmals zu hämischem Grinsen. Neben den 80 verschiedenen Schauplätzen (Bildschirmen) kann Durch die Wüste auch mit 4.000 Animationsstufen aufwarten. Über das Erscheinungsdatum scheint man sich noch nicht ganz im klaren zu sein, denn als vorläufiger Termin wird einfach „Sommer" genannt. Na dann...

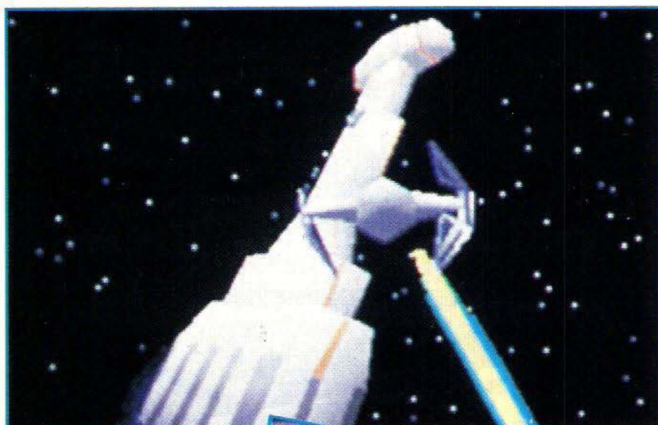
I • N • F • O

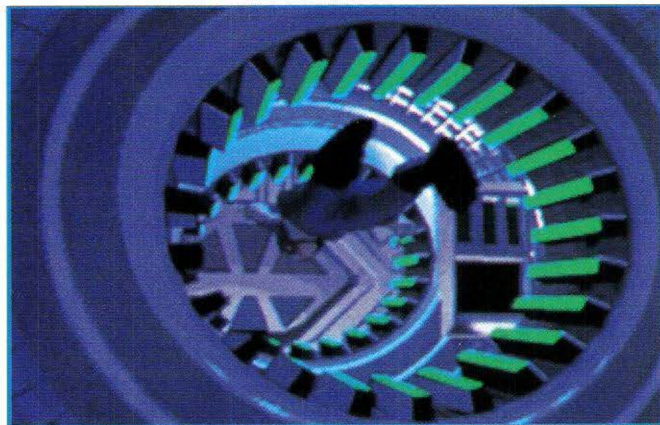
System:
386er, 4MB RAM
Preis:
k.A.
Datum:
Sommer

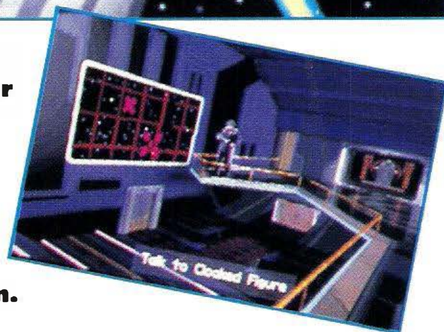




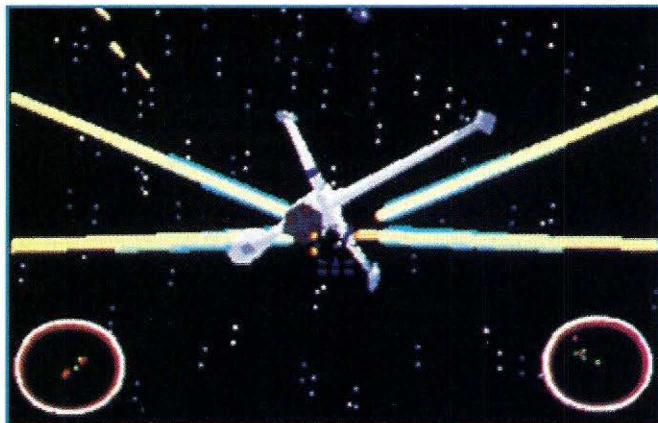
Die Schrift im Dialogmodus wird noch benutzerfreundlicher gestaltet (links).







Mit Gouraud Shading auf der Suche höherer Realitätsnähe. Da stellt sich die Frage, wie „realistisch" ein Raumschiff sein kann.



TIE Fighter

Krawattenkämpfer

X-Wing ist nach Media Control das meistverkaufte Spiel 1993. „Never change a winning team", werden sich wohl die Programmierer Edward Kilham und Lawrence Holland gedacht haben, zumindest läßt der zweite Satz Dias, der kurz vor Redaktionsschluß bei uns eintrudelte, keine revolutionären Veränderungen erkennen. In der Endversion soll TIE Fighter aber nicht nur über die altbekannte Polygon- und Texture-Technik verfügen, sondern auch noch über Gouraud Shading. Dadurch wird die Darstellung der Raumschiffe bestimmt noch „realistischer"! Spielerisch sollen auch einige Veränderungen eintreten. Zum Beispiel soll die „strategische Komponente" stärker berücksichtigt werden. Was das nun genau für den Spieler bedeutet, steht allerdings in den Sternen.

I • N • F • O

System:
386er, VGA
Preis:
k.A.
Erhältlich:
2. Quartal

PD & Shareware

Der Programmierwettbewerb

Seit der letzten Ausgabe ist es offiziell, und von vielen wird schon eifrig in die Tastatur gehackt. Kein Wunder, winken für die besten Programme doch Wahnsinns-Preise und - das darf man nicht vergessen - viele bekannte Profi-Programmierer haben im PD & Shareware-Lager ihre Karriere gestartet. Vielleicht gelingt Ihnen das auch? Die einzige Bedingung, die wir im Zusammenhang mit dem Wettbewerb stellen, ist, daß es sich um ein noch nicht veröffentlichtes Programm handeln muß. Updates zu allseits bekannten Spielen sind deshalb vollkommen ausgeschlossen. Weiterhin muß der Nachweis über die Eigenleistung in Form des zugrundeliegenden Sourcecodes erbracht werden. Alles weitere ist denkbar einfach. Das fertige Programm sollten Sie einfach bis zum 01.07.94 an die untenstehende Adresse schicken.

Als Preise winken:

1. Preis: Ein 17 Zoll Farbmonitor
2.-3. Preis: Jeweils ein CD-ROM-Laufwerk
4.-10. Preis: Jeweils ein Jahresabo der PC Games

Ihre selbstprogrammierten Spiele senden Sie bitte an:

Astat Media
Stichwort: Programmierwettbewerb
Kobergerstr. 41
90409 Nürnberg

Neben den Preisen winken den besten Spielen außerdem eine Vorstellung in der PC Games Ausgabe 09/94 sowie die Veröffentlichung auf einer PC Games-CD-ROM, die für den Herbst dieses Jahres geplant ist.

PLAY TIME TV RTL 2

Sie interessieren sich auch für Konsolenspiele? Dann können wir Ihnen Play Time TV nur wärmstens empfehlen, denn hier werden jede Woche die aktuellsten Spiele nicht nur vorgestellt, sondern auch gespielt!



In diesem Monat macht FIFA International Soccer für das Super Nintendo den Anfang. Dieses schnelle und aufregende Fußballspiel wird auch bald für den PC erscheinen, so daß Sie sich hier schon einmal einen ersten Eindruck verschaffen können. Ein echter Leckerbissen, der auch Geschmack auf die Fußballweltmeisterschaft in den USA macht.

Als zweites Spiel wird Skyblazer gespielt. Das ist neu, denn bislang wurde nur anhand eines Spiels der Champion festgestellt. Jetzt muß der Herausforderer schon sehr vielseitig sein, um den begehrten Play Time-Pokal in Händen halten zu dürfen.

In der nächsten Sendung geht`s erst einmal sportlich zu. Mit Hyper Volleyball müssen die Video Game-Gladiatoren beweisen, daß sie auch mit Sportspielen keine Probleme haben. Zum Ausgleich wird im zweiten Spiel Dr. Franken in den Modulschacht geschoben. Keine Angst, hier handelt es sich nicht um einen brutalen Horrorfetzen, sondern um ein tolles, fast schon niedliches Jump & Run.

Die dritte Sendung bietet zwei echte Reißer aus dem Bereich Jump & Run. Bubsy und Super Turrican fordern viel Geschick und gute Reaktionszeiten von den Kandidaten. Zwischen allen Sendungen gibt es natürlich wie immer heiße News und die Top Games der Woche. Hier werden auch PC-Besitzer mit Sicherheit fündig.

Ihr Mr. Play Time

Stephan Heller

Das Play Time TV Programm



15. Mai
FIFA Soccer - Sky Blazer

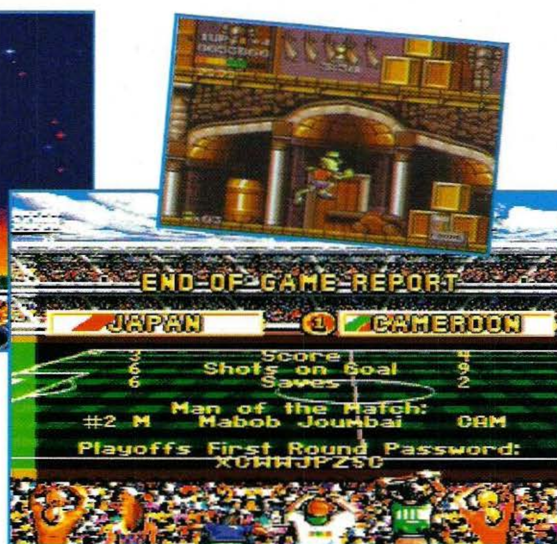


22. Mai
Hyper Volleyball
Dr. Franken



29. Mai
Bubsy - Super Turrican





SPIELER 1

Name: ____
Alter: ____
Straße: ____
Wohnort: ____
Telefon: ____
Lieblingsspiel: ____
Persönliche Bestleistung: ____

(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

SPIELER 2

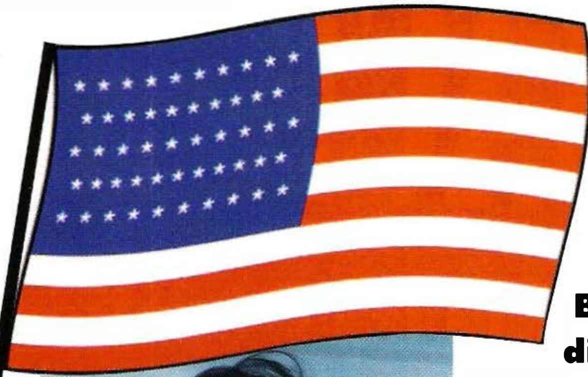
Name: ____
Alter: ____
Straße: ____
Wohnort: ____
Telefon: ____
Lieblingsspiel: ____
Persönliche Bestleistung: ____

(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

PLAY TIME Champion werden?

Die einzigen Voraussetzungen dafür sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genug Spielerfahrung, ein Bild von Ihnen und die Glücksfee auf Ihrer Seite. Dann füllen Sie nur noch den Original-Coupon aus und senden ihn an:

Computec Verlag • Play Time TV • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg



Checkpoint USA

■ by Markus Krichel

Breakup. Strategic Simulations (SSI) und TSR, die Lizenzinhaber für die Rollenspielserie Advanced Dungeons and Dragons (AD&D), gaben in einer Pressekonferenz im Januar bekannt, daß man ab 1995 getrennte Wege gehen wird.







Bis zum Ende dieses Jahres werden unter dem SSI-Label noch verschiedene AD&D-Titel veröffentlicht, darunter Ravenloft: Strahd's Possession, Al-Quadim: The Genie´s Curse, Dark Sun 2: Wake of the Ravager und Menzoberranzan. SSI wird in Zukunft verstärkt an eigenen Rollenspielen, wie z. B. Alien Logic, arbeiten. Sierra & Dynamix News. Sierras neue CD-Produkte Outpost und Phantasmagoria stehen kurz vor ihrer Veröffentlichung. Outpost dürfte zum Erscheinungsdatum dieser Kolumne bereits erhältlich sein. Phantasmagoria erscheint im Herbst dieses Jahres. Zwischenzeitlich gab Sierra-Partner Dynamix bekannt, daß man die Arbeiten am zweiten Teil des Rollenspiels Betrayal at Krondor: Thief of Dreams eingestellt hat. Dynamix will sich in der Zukunft auf seine Front Page Sports-Serie (FPS: Baseball, Juni `94) und Simulationen (Alien Legacy) konzentrieren.

SimCity erstmals komplett in deutsch.
Interplay wird noch in diesem Frühjahr die erste deutsche Version des klassischen SimCity auf CD-ROM veröffentlichen. Programmierer Kurt Dekker und Produzent Michael Conti haben den Maxis-Evergreen mit einer Unmenge von aufwendig produzierten Video- und Soundclips unterlegt. Am Spielverlauf hat man wohlweislich nichts verändert. Außerdem werden deutsche CD-Versionen von Star Trek: 25th Anniversary und Star Trek: The Judgment Rites erscheinen. Das langerwartete Stonekeep wurde zum x-ten Male verschoben. Neues Datum: Weihnachten `94.

Höllenspektakel.
Bei Id-Software arbeitet man fieberhaft an der kommerziellen Version von DOOM. Der vorläufige Arbeitstitel lautet DOOM: Hell on Earth. Hier ein kurzer Blick auf die technischen Daten: 50 (!) brandneue Level, drei neue Monster, stark verbessertes Level-Design, neue Grafiken, neue Musik und noch mehr Soundeffekte.

Diesmal soll's klappen.
Copstone Software, bisher eher für unterdurchschnittliche Produkte bekannt, könnte mit etwas Glück seinen ersten echten Hit schaffen. Für Corridor 7, Alien Invasion (Juni `94) erwarb man die Lizenz für eine von Id-Software entwickelte Game Engine. Sie wissen schon...den Titel, den man nicht mehr drucken darf...

Monty Python live in Windows.
Eine Mischung aus Bildschirmschonern, Windows-Tapeten und Spielen ist Monty Python´s Flying Circus. Terry Gilliam und Terry Jones, zwei Original-Mitglieder der britischen Komikertruppe, übernehmen freiwillig die Verantwortung für diese „Windows-Parodie".

Hollywood Hotshots.
Ein Name, den man sich merken muß, ist Rocket Science. Die Gründer und Mitarbeiterliste dieser neuen Softwarefirma im Herzen von Silicon Valley liest sich wie das „Who is Who" der Computerspiele- und Filmindustrie. Das erste Projekt mit dem Titel Loadstar: The Legend of Tully Bodine ist ein interaktives Sci-Fi-Adventure, das von Ron Cobb (The Last Starfighter, Alien, Star Wars) und Brian Moriarty (Loom, Beyond Zork) entwickelt wird. Zwei weitere Produkte in Entwicklung sind Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm (von dem ehemaligen LucasArts-Designer David Fox) und Darkride. Sämtliche Produkte von Rocket Science werden nur auf CD-ROM erhältlich sein.

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie via E-Mail in CompuServe an die Adresse 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Ultima VIII

Gewinnspiel

Sie können sich noch nicht so recht entscheiden, ob Ultima VIII nun wirklich das richtige für Sie ist? Na, dann beteiligen Sie sich doch einfach an diesem Gewinnspiel, das PC Games in Zusammenarbeit mit Electronic Arts veranstaltet!

Zusatzgewinnspiel

Na, kennen Sie diesen Eingang? Genau, er führt zu einer der zahlreichen Substories, die nicht zur eigentlichen Lösung des Spiel beitragen, aber trotzdem wahnsinnig reizvoll sind. Wenn Sie uns in etwa beschreiben können, worum es in dieser Substory geht, dann nehmen Sie an einer Extra-Verlosung teil. Der Gewinner kann sich ein Spiel aus dem Hause Electronic Arts aussuchen.



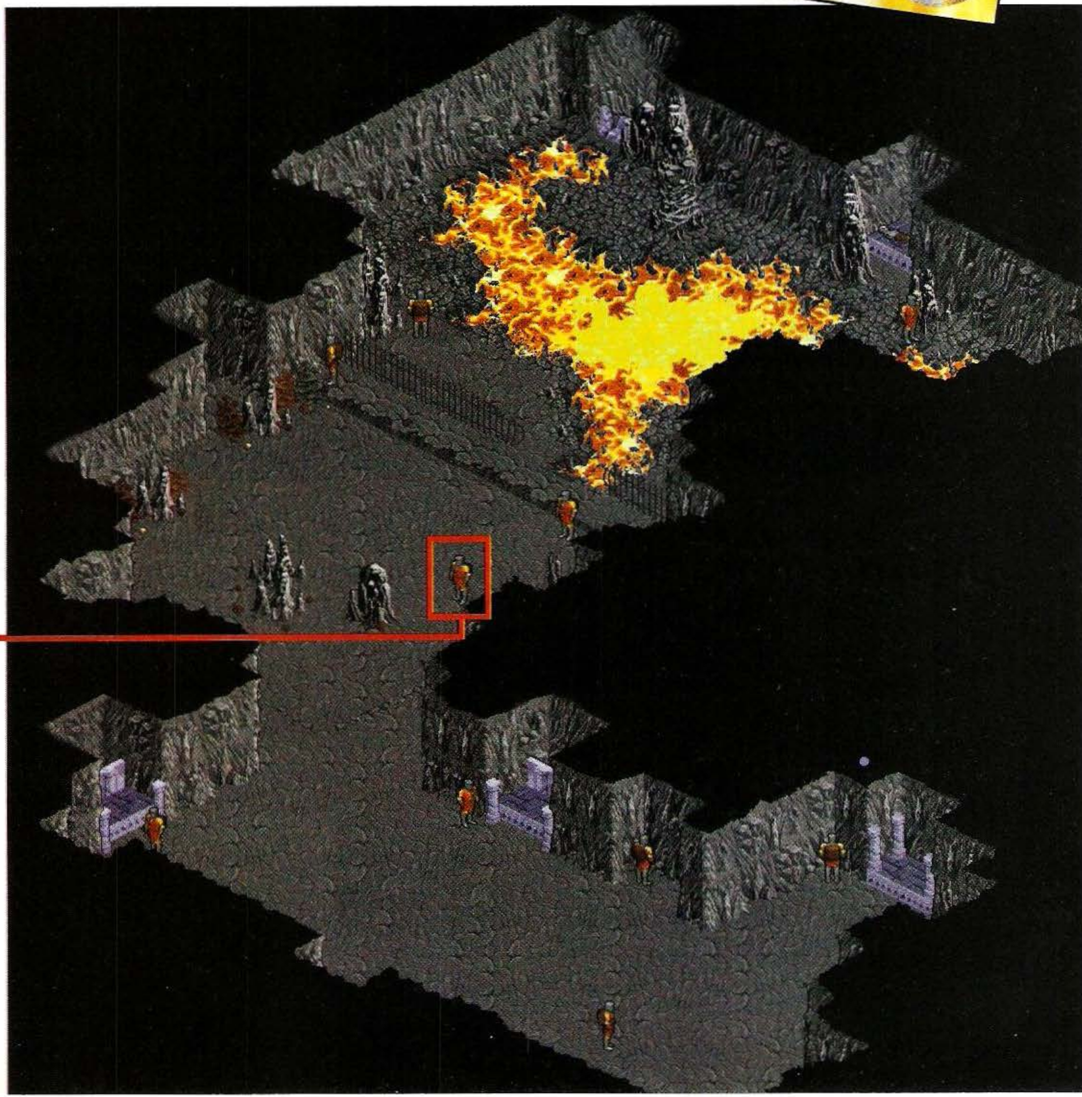
10x Ultima VIII CD

Zu gewinnen gibt es zehn Exemplare von Ultima VIII CD. Auf diesen Silberlingen befinden sich das Hauptprogramm und das Speech Pack. Der Clou: Ultima wurde in drei Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch) auf die CD gebrannt, so daß Sie das Spiel auch in der englischen Originalfassung genießen können.



Auf dem Megascreenshot sehen Sie einen kleinen Ausschnitt von einem Gebiet, das direkt hinter der „Versammlung der Toten" liegt. Sie werden sehr schnell bemerken, daß der Avatar gleich mehrmals vorhanden ist, und so kommen wir auch schon zu unserer Preisfrage:

Wie oft befindet sich der Avatar auf dem Megascreenshot?



Schreiben Sie Ihre Antwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Ultima VIII
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Gewinnspiel - Magic of Endoria

Rollenspiele

Sie sind leidenschaftlicher Rollenspieler oder beschäftigen sich in Ihrer Freizeit ausgiebig mit dem Thema Fantasy? Dann müssen Sie unbedingt bei unserem Gewinnspiel teilnehmen, das wir in Zusammenarbeit mit Sunflowers ausschreiben. Was müssen Sie tun? Ganz einfach: zählen Sie die Wichte auf dem nebenstehenden Megascreenshot und tragen Sie Ihre Antwort auf dem Coupon ein. Danach müssen Sie nur noch den Coupon auf eine Postkarte kleben und an die aufgedruckte Adresse schicken.

1. Preis:

Als Hauptpreis winkt eine zweiwöchige Reise in das Tal der Ardeche, im Herzen Frankreichs. Zwei Termine stehen zur Auswahl (siehe Kasten)!



2. bis 21. Preis:

Neben dem grandiosen Hauptpreis verlost Sunflowers außerdem 20 Exemplare ihres neuesten Strategiespiels Magic of Endoria!



Zusätzliche Informationen zum 1. Preis

Vom 19. 07. bis 02. 08. und 09. 08. bis 23. 08. veranstaltet das Institut für Kunst, Kultur, Schauspiel und Philologie in Wolfsburg zusammen mit Unicorn ein phantastisches Live-Rollenspiel: die Legendsy`s 94! Und Sie können dabei sein! Den Gewinner des Preisausschreibens erwartet ein mittelalterliches Ambiente für Abenteurer und ein ausgefeiltes, langzeitlich vorbereitetes Szenario. Im Tal der Ardeche, im Herzen Frankreichs, wurde für dieses Spektakel eigens ein abgestecktes Gelände gemietet, damit auch keine neugierigen Zuschauer das Rollenspiel stören. Der Clou: im Preis sind nicht nur die Teilnahmegebühr, sondern auch die Anfahrts- und Übernachtungskosten inbegriffen. Hier noch eine kleine Auflistung wichtiger Daten, die für Sie interessant sein könnten:

Life-Action-Role-Playing in Europa
Limitierte Teilnehmerzahl: 500 Personen pro Veranstaltung. Eigenes Terrain in der Champagne, Frankreich. Phantasieschloß umgeben von weitläufigen Wiesen, Wäldern und Schluchten.

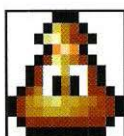
Unterschiedliche Zeltlagerplätze
entsprechend den zahlreichen „Völkern und Darstellungsfiguren".

Turniere
Wer ist der beste (Polster)-Schwertkämpfer? Wer zeichnet sich in den verschiedenen Wettkämpfen als der Geschickteste aus.

Hall of Fame
Der am besten dargestellte Charakter der Turnier- und Wettkampf-Teilnehmer/-innen bekommt eine Auszeichnung.

live erleben





Wenn Sie diesen Megascreenshot genauer unter die Lupe nehmen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß einige Figuren mehrmals vorhanden sind. Zählen Sie einfach ab, wie oft dieser kleine Wicht (Transporter) vorhanden ist und tragen Sie die Zahl auf dem Coupon ein.

Nebenstehenden Coupon ausschneiden und schicken an:

SUNFLOWERS
KENNWORT:
MAGIC OF ENDORIA
Birkenwaldstraße 38
63 179 Obertshausen

Name: ____________________
Straße: ____________________
PLZ, Ort: ____________________
Alter: __________ **Geschlecht:** __________

Antwort: ____________________

Ich besitze folgende(n) Computer:
____

Wenn ich ein Spiel kaufe, dann wegen:
- ❒ Empfehlung von Freunden
- ❒ Zeitungsbericht/Test in:
____
- ❒ Anzeige in:
____
- ❒ Händlerempfehlung
- ❒ Verpackung des Spiels
- ❒ Andere Gründe:
____

Ich bin interessiert an:

CD-ROM-Spielen
- ❒ und habe bereits ein CD-ROM
- ❒ und habe noch kein CD-ROM

Lern-Software
- ❒ Ja, großes Interesse
- ❒ Nein, brauche ich nicht

Den Namen SUNFLOWERS:
- ❒ kannte ich bis jetzt noch nicht
- ❒ kannte ich bereits

Ich bevorzuge:
- ❒ Adventures
- ❒ Rollenspiele
- ❒ Strategie
- ❒ Geschicklichkeit
- ❒ Simulation
- ❒ Sport
- ❒ Action



Bomico-Competition

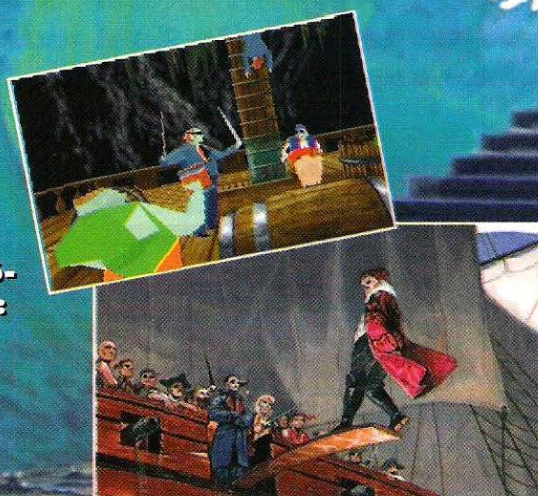
Zehnmal Alone in the Dark 2 zu gewinnen

Zum Spiel des Monats aus der März-Ausgabe der PC Games gibt es jetzt das Gewinnspiel. Wenn Sie die Tests in der PC Games aufmerksam lesen, dürfte es für Sie kein Problem sein, die untenstehende Frage richtig zu beantworten. 33 Einsendern winken interessante Preise. Zu gewinnen gibt es drei schwarze Bomberjacken mit Rückenbestickung (streng limitierte Auflage von Infogrames), zehnmal das Grafikadventure Alone in the Dark 2 sowie zwanzigmal ein Set bestehend aus einem Alone in the Dark-Kartenspiel und einer AITD-Anstecknadel.

PC Games Disc & Mag

BOMICO

Preisfrage:
Wie heißt der Detektiv, der sich in Alone in the Dark 2 auf die Suche nach dem entführten Mädchen begibt?



Falls Sie die Antwort wissen, schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte und schicken sie an den:
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Alone in the Dark 2
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

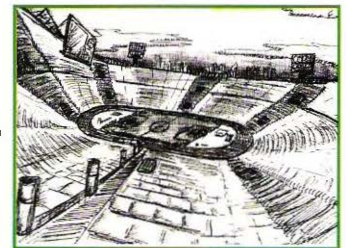
Fußball, Fußball, Fußball

Titelaspiranten

Gerüchte besagen, daß zur Fußballweltmeisterschaft nicht weniger als 15 Fußballspiele und -simulationen erscheinen werden - und das allein für den PC! Der Grund liegt klar auf der Hand: kein Softwarehaus möchte sich die einmalige Gelegenheit entgehen lassen, im Rahmen der bald anstehenden Weltmeisterschaft so richtig abzusahnen.







Anhand dieser Zeichnungen werden die Grafiken zu Bundesliga Manager Hattrick erstellt.

Einige Hersteller bekennen sich offen zu derartigen Plänen, nennen auch schon definitive Titel und bringen sogar die ersten Bilder in Umlauf; andere versuchen hingegen, das Deckmäntelchen des Schweigens über ihre Vorhaben zu legen. Eines steht allerdings schon jetzt fest: der Kunde wird sich bestimmt nicht alle Produkte zulegen wollen und können!

Bundesliga Manager Hattrick

Bei Freunden von Wirtschaftssimulationen und Fußballspielen sorgt der Titel Bundesliga Manager immer noch für glänzende Augen. Vor allem der zweite Teil, Bundesliga Manager Professionell, verkaufte sich in kaum vorstellbaren Stückzahlen. Kein Wunder, daß die Programmierer von Software 2000 bei ihrem dritten Teil auf rund 70.000 Zuschriften und Anfragen zurückgreifen und diese auch verwerten konnten. Gerade aufgrund der Berücksichtigung sinnvol-





Beim BMH lassen sich alle Icons nach Belieben auf dem Bildschirm anordnen.



Man sieht auf den ersten Blick, daß sich auch grafisch eine Menge getan hat.

ler Kundenvorschläge soll Bundesliga Manager Hattrick den Höhepunkt der Serie darstellen. Ganz besonders stolz sind die Programmierer natürlich auf den Reality Mode, in dem der Computer sämtliche Spielsequenzen berechnet. Es erfolgt also kein einfaches Abspielen vorgefertigter Szenen mehr! Jeder Spieler wird mit seinen Attributen individuell berechnet und bewegt sich dementsprechend über das Spielfeld. Dazu kommen noch fachlich versierte Kommentare, die einen guten Teil zur Atmosphäre beitragen sollen. Wer es satt hat, sich an vorgefertigte Menüs zu gewöhnen und damit effektive Spielzeit zu verlieren, darf umso mehr auf BMH gespannt sein: Alle Icons und Menüs können wie bei Windows ganz nach Belieben angeordnet werden. So lassen sich beispielsweise gleichzeitig die Börsenkurse, Transfermarkt und Torschützentabelle verfolgen und

Das ist neu am BMH!

● AUFSTELLUNG
Jeder Spieler ist frei auf dem Spielfeld positionierbar (feine Abstufung); vier vorgegebene automatische Aufstellungen, weitere vier können vom Manager abgespeichert werden.

● MÖGLICHKEITSRECHNER
Der Computer ermittelt nach verschiedenen Berechnungsmethoden, welche Plätze noch erreichbar sind bzw. welche nicht mehr zu schaffen sind.

● TAKTIK
Mauern, Defensiv, Offensiv, Brechstange, Fernschüsse, Flügelspiel, kurze Pässe, lange Pässe, flache und hohe Bälle, Abseitsfalle und Vorchecking sind möglich.

● GEGNER
Alle Teams handeln während des Spiels intelligent, d. h. sie ändern ihre Taktik entsprechend des Spielstandes, wechseln Spieler aus und nehmen Gegner in Manndeckung.

● SPIELERWERTE
Komplexe Berechnung der Spielerwerte. Berücksichtigt werden dabei: Alter, Länderspiele, Erfahrung, Stärke, Vereinstreue, Tore und Vorarbeit.



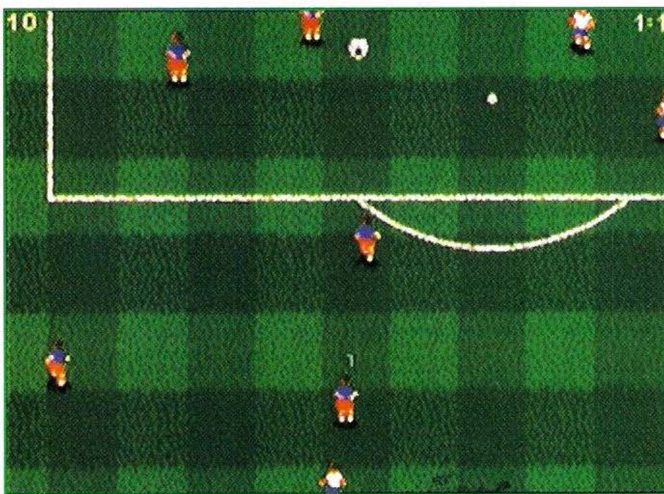
Mit Empire Soccer möchte Empire auf den lukrativen WM-Zug aufspringen.



man ist ständig voll im Bilde über die sportliche und finanzielle Lage des Vereins. Erscheinen soll Bundesliga Manager Hattrick noch rechtzeitig vor der Weltmeisterschaft, also spätestens Anfang Juni!

Empire Soccer

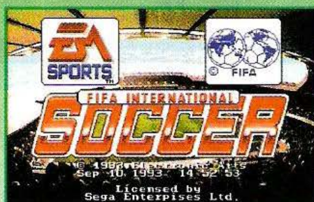
Die Fußballweltmeisterschaft wird aber nicht nur zahlreiche Sims zutage fördern, sondern auch einige actionlastigere Spiele. Bislang war Sensible Soccer das einzig akzeptable Fußballspiel auf dem PC, doch werden jetzt noch einige hinzukommen. Beispielsweise Empire Soccer `94 von - dreimal dürfen Sie raten - Empire. Auffällig ist bei diesem Spiel, daß die Figuren sehr groß dargestellt werden und sich dadurch





Gute Grafiken und ein übersichtlich gestaltetes Spielfeld hat World Cup USA `94 zu bieten.

Was kommt noch?



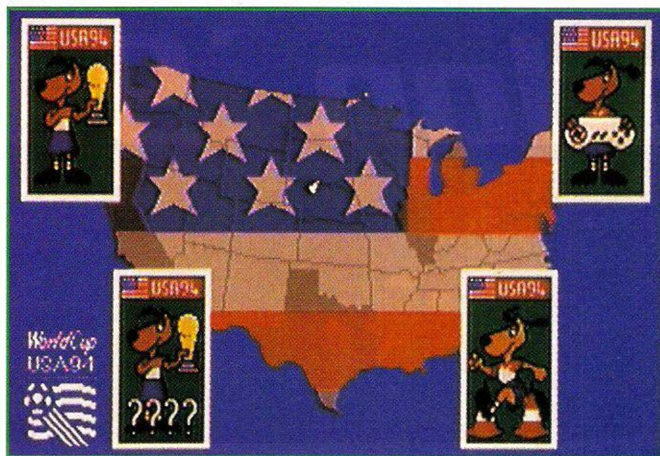






Mit ein wenig Glück dürfen wir uns noch vor der WM über FIFA International Soccer freuen.

Zahlreiche Softwarehäuser planen ebenfalls Releases, die sich mit dem Thema Fußball beschäftigen. So arbeitet das deutsche Unternehmen Ikarion bereits seit einigen Monaten an der Fußballsimulation Hattrick, die sich mindestens auf dem gleichen Level bewegen soll wie Anstoß und Bundesliga Manager. Sogar Adventure-Spezialist Sierra möchte den gewinnträchtigen Zug nicht tatenlos an sich vorüberziehen lassen und werkelt schon eifrig an Sierra Soccer. Ganz besonders vielversprechend hört sich allerdings die Meldung an, daß Electronic Arts eine Konvertierung von FIFA International Soccer in der Mache hat. Erinnert man sich an die hervorragende Umsetzung von NHL Hockey, so darf man mehr als gespannt sein. Auf der ECTS in London soll das Überprogramm zum ersten Mal vorgestellt werden.





Schuß und Tor! World Cup USA sieht am vielversprechendsten aus - mehr im Juni!

der sichtbare Spielfeldausschnitt stark verkleinert. Trotzdem - oder gerade deshalb? - soll die Geschwindigkeit jedem Fußballfan den Atem rauben. Ob man diesen Aussagen nun wirklich Glauben schenken darf, lassen wir einmal dahingestellt. Tatsache ist, daß die „stehenden Bilder" einen sehr guten Eindruck machen und auch die Möglichkeiten der Ballkontrolle durchaus ihren Reiz ausüben - zumindest auf dem Papier. Der Spieler kann passen, dribbeln, grätschen, einen Flugkopfball oder einen Fallrückzieher ausführen. Außerdem stehen sechs verschiedene „Special Moves" zur Verfügung, die dem Spiel zusätzliche Rasanz geben sollen. Auch Empire Soccer wird noch vor der Weltmeisterschaft erscheinen, wenn man den Aussagen des Herstellers vertrauen darf.

World Cup USA `94

Bei World Cup USA `94 handelt es sich um das offiziell lizenzierte Fußballspiel zur WM. Das Spiel wird in der Vogelperspektive dargestellt und verfügt gleichzeitig über den schon aus Kick Off bekannten Radar-Bildschirm. Diesmal soll auch die Grafik nicht zu kurz kommen, denn die Spieler wurden mit satten 3.000 Frames animiert, und auch das Scrolling soll nicht in abscheuliche Ruckelorgien ausarten. Die Spieler wurden mit 15 verschiedenen Bewegungsabläufen ausgestattet, so daß Flugkopfball, Volleyschuß, Fallrückzieher, Torwartparaden usw. natürlich mit von der Partie sind. Außerdem soll man „geheime Spielzüge" vorbereiten können, doch wie das im Endeffekt aussehen wird, kann sich bis jetzt niemand so recht vorstellen. Sehr interessant hört es sich jedenfalls an, oder? Aufgrund der Tatsache, daß es sich um ein offiziell lizenziertes Spiel handelt, kann man sicher sein, daß das gesamte Regelwerk haargenau eingebunden wurde. Hier drängt sich automatisch die Frage auf, ob die Abseitsregel genauso dilettantisch wie in zahlreichen anderen Spielen umgesetzt wurde. Warten wir`s ab, im Juni sollten wir mehr wissen!

Oliver Menne ■

ECTS London `94



Nachdem die CES in Las Vegas nicht das halten konnte, was sich viele von ihr versprochen hatten, lagen Mitte April nun alle Hoffnungen auf dem europäischen Gegenstück, der ECTS.

Von Thorsten Szameitat

Wie zu erwarten war, stürzten sich die meisten gleich auf die neuen 32- und 64 Bit-Konsolen von Panasonic, Atari, Sega und Sony. Daß der PC aber trotzdem eine tragende Rolle im allgemeinen Messespektakel einnahm, hat wohl niemand so recht verwundert. Vor allem bei einem Thema waren sich alle Hersteller einig: CD-ROM ist nicht nur das Medium der Gegenwart, sondern mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auch das der Zukunft. Sie müssen jetzt aber auf keinen Fall befürchten, daß Sie sich in den nächsten Wochen unbedingt ein CD-ROM-Laufwerk zulegen müssen, um überhaupt noch mit ihrem PC spielen zu können. Die gute alte Diskette wird sich bestimmt noch ein paar Jahre auf dem Markt halten.

21st Century

Bei 21st Century geht`s jetzt erst richtig los. Mit **Pinball Dreams 2** wehrt man sich nun gegen die hochkarätige Konkurrenz aus dem Shareware-Lager. Die vier Tische werden jetzt schon genannt: Safari, Neptune, Stall Turn und Revenge of the Robot Warriors. Das Ganze soll einmal in **256 Farben** erstrahlen und spätestens im Mai erhältlich sein. Noch eine interessante Zahl am Rande: 21st Century hat bislang **500.000** Pinball-Spiele verkauft - für 1994 ist die Millionen-Grenze angepeilt.

Attic

Von deutschen Rollenspielern wird Das Schwarze Auge 2 bereits erwartet. Es trägt den Untertitel **Sternenschweif** und wird noch im Sommer erhältlich sein. Satte 25 MB wird dieses Mammutprojekt auf der Festplatte in Anspruch nehmen, doch in Anbetracht der Features ist das durchaus verständlich. Überarbeitete Heldengenerierung, mehr als 50 Heldentalente, über 240 verschiedene Waffen und Rüstungen und 85 **Zaubersprüche** hat Sternenschweif zu bieten. Beeindruckend ist auch, daß Attic sogar **Smooth-Scrolling** integriert hat und ein **Speech-Pack** herausbringen wird.

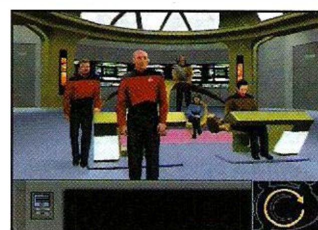




MicroProse

Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits ausführlich über MicroProse berichtet haben, erübrigt sich eigentlich eine umfassende Berichterstattung von den Messeneuheiten. Interessant ist jedoch, daß nun endlich nähere Informationen zu **Star Trek: The Next Generation** vorhanden sind. Bei diesem Spiel wird es sich um eine vollkommen eigenständige Episode handeln, die den netten Titel „A Final Unity" trägt. Anhand der Bildschirmfotos läßt sich schon feststellen, daß alle Grafiken in SVGA dargestellt werden und damit eine äußerst ansprechende Qualität erreichen. Ein Haken: CD-ROM only...





'Wild' Bill Stealey is back

Heiße Spiele waren auf der ECTS eher Mangelware, doch in personeller und firmenpolitischer Hinsicht hat sich eine ganze Menge getan. Zum Beispiel trafen wir auf den Veteranen Bill Stealey, der zusammen mit Sid Meier MicroProse gründete.

PCG: Man hat lange nichts mehr von Ihnen gehört, und Sie werden sicher nicht ohne Grund hier in London sein. Sind Sie wieder im Business?

Stealey: Grundsätzlich sind es noch sechs weitere Monate, die ich nicht in diesem Business tätig sein darf, und zwar aufgrund meines Vertrages mit meinen Freunden bei Spectrum Holobyte. Die machen ihre Arbeit sehr gut, und da ich noch immer mit die meisten Anteile an Spectrum Holobyte halte, ich glaube, sogar die zweitgrößte Beteiligung, will ich, daß sie sehr erfolgreich sind, allerdings vermisse ich Produkte.

PCG: Und hier wollen Sie nun wieder aktiv werden?

Stealey: Wenn im Januar das Abkommen ausläuft, will ich wieder neu anfangen, und zwar mit so großartigen Spielen wie wir sie zu den MicroProse-Anfangszeiten hatten.

PCG: Unter welchem Namen?

Stealey: Ich wollte meine Freunde bei Spectrum überzeugen, daß sie mir den Namen MicroProse vermieten, doch ich glaube nicht, daß dies passiert, und deshalb werde ich meine Firma Interactive Magic nennen.

PCG: Vielen Dank für das kurze Interview!

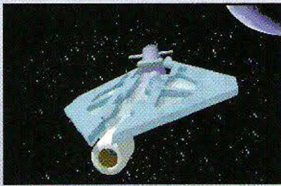
Am Rande

NovaLogic. Freunde von Comanche und ähnlichen Voxel-Orgien müssen sich noch ein wenig gedulden: Das Erscheinen von Armored Fist wird sich wohl noch ein wenig hinauszögern. Angepeilter Termin: September, aber dann auf Disk und CD-ROM.

Interpol. Zusammen mit zahlreichen Softwarehäusern wird Interpol in den nächsten Monaten verstärkt gegen die Softwarepiraterie vorgehen, die im letzten Jahr allein in Europa einen Schaden von drei Milliarden Pfund verursachte. Kuriosum: in Deutschland ist zwar 38% (vierter Platz in Europa) der Software legal erworben worden, doch mit 604 Millionen Pfund (zweiter Platz) entsteht hier auch ein gewaltiger Schaden.

Forte. Forte VFX1 Head Mounted System nennt sich ein neues Virtual Reality-System, das in den nächsten Wochen für Furore sorgen soll. Es wird über einen VGA-Feature-Connector angeschlossen und verfügt darüber hinaus über Stereokopfhörer, die für einen anständigen Sound sorgen. Viel mehr läßt sich jetzt noch nicht sagen. Sobald das Gerät aber erhältlich ist, werden wir Sie selbstverständlich informieren.

Interplay











Bei Interplay scheint man sich voll auf Star Trek einzuschießen. Zu dem phänomenalen **Judgment Rites** soll in Kürze eine **Zusatzdiskette** auf den Markt kommen, mit der die Soundeffekte erheblich verbessert werden. Außerdem wird sich **Starfleet Academy** ebenfalls mit Star Trek auseinandersetzen, und - das ist das Überraschende - es wird sich um eine Space-Simulation handeln. **Alyson Goddard** (PR-Managerin) ließ aber verlauten, daß sich Interplay in Zukunft nicht mehr so sehr mit **Filmlizenzen** beschäftigen, sondern das Hauptgewicht auf eigenständige Produktionen legen wird. Außerdem stehe CD-ROM an der Spitze der favorisierten Systeme. Speziell für dieses Medium wird auch **Stonekeep** entwickelt, das eigentlich schon seit Oktober 1993 erhältlich sein sollte! **Brian Fargo** meinte, daß Interplay mit Stonekeep einen ähnlichen Erfolg erzielen möchte wie seinerzeit mit der Bard`s Tale-Reihe. Noch müssen Sie sich in Geduld üben, denn spätestens Anfang `95 ist es dann endlich soweit. Neues gibt es auch von **Space Federation**, das bislang unter dem Arbeitstitel **Star Reach** für Furore sorgte. Laut Producer Tom Decker soll es eine perfekte Mixtur aus Action und Spieltiefe darstellen. Erscheinen soll es im ersten Quartal 1994. Moment mal? Ist das nicht schon vorbei...

Time Warner Interactive

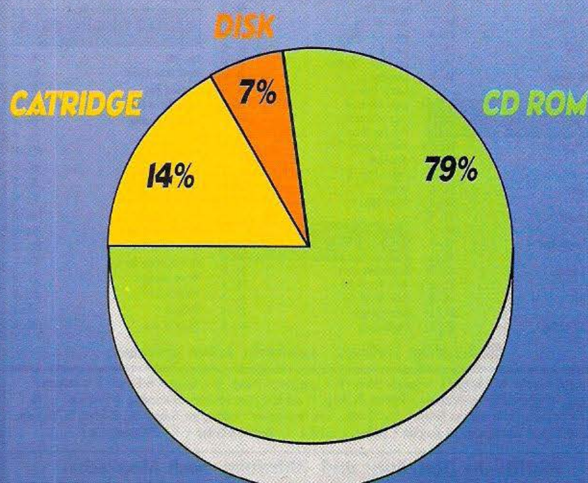


Die Etablierten EA, Sony, Ocean und Co. müssen sich mit einem neuen Mitbewerber vertraut machen. Der Multimedia-Konzern Time Warner betritt zusammen mit Atari Games, Tengen und dem Suffix Interactive die Software-Bühne. Tengen ist dabei der ganz große Gewinner, mausert sich das oft unterschätzte Unternehmen nun doch zu einem echten Spieleriesen. Vor allem Automatenumsetzungen und interaktive TV-Applikationen sollen jetzt produziert werden. Dazu Tony Adams, der Managing Director von Time Warner Interactive: „Die Industrie beschreitet nun eine neue Ära und wir müssen sehr viel anspruchsvoller beim Auswählen der Produkte sein, die wir unterstützen. Als Time Warner Interactive sind wir in einer viel stärkeren Position, die Produkte zu bringen, die sich wirklich abheben."

Tendenzen

Wir fragten 30 Softwarehäuser nach ihrer Meinung und kamen schließlich zu folgenden Resultaten. Große Überraschungen gab es da natürlich nicht, wobei zu beachten ist, daß die Fragen nicht alle auf den PC gemünzt waren:

Was ist das Speichermedium der Zukunft?



Was sind die wichtigsten Softwaregenres?

Product Placement

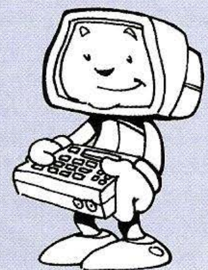
Interaktive Filme

Spielfilmlizenzen

Automatenumsetzung

Sport Lizenzen

Eigenständige Spiele



Virgin







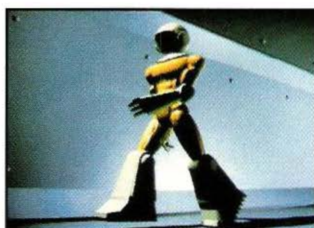


In Sachen **„interaktive Computerspiele"** möchte Virgin nicht hinten anstehen. Aufgrund des erfolgreichen Kinofilms **Demolition Man** wird man sich wohl stark auf den gleichnamigen Computertitel konzentrieren, schließlich wurde Actionprofi **Sly Stallone** für dieses Spiel extra noch einmal ins Studio gebeten und vor einem Blue Screen in allen möglichen Positionen abgelichtet. Heiß erwartet wird auch **The 11th Hour**, der Nachfolger zu The 7th Guest. Ob dem Kunden diesmal nicht nur Grafikorgien, sondern auch ein vernünftiges Spielprinzip geboten wird, läßt sich jetzt noch nicht abschätzen. Interessantes gab auch Marketing Manager **Martin Spieß** von sich: Virgin wird sich in den nächsten Monaten kräftig auf Filmlizenzen (wenn wundert`s?) und Automatenumsetzungen stürzen, wobei das Medium CD-ROM auf der Wichtigkeitsskala hinter dem Super Nintendo und dem Mega Drive auf **Platz drei** zurückbleibt. Trotzdem dürfen wir uns aber auch auf Konsolenumsetzungen von Cool Spot und Aladdin freuen. Das wird ein heißer Winter!

Ocean

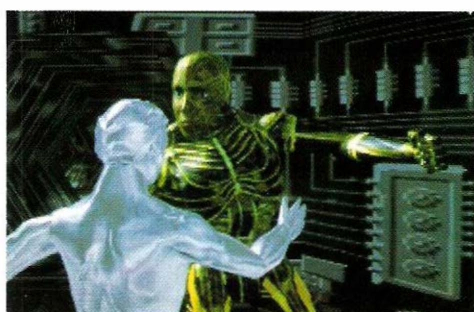
Ocean scheint sich nun endlich auf unabhängige Spiele zu konzentrieren und mäßige Filmumsetzungen in die Wüste zu schicken. So lassen sich jedenfalls die Aussagen von Software Director **Gary Bracey** interpretieren. Nach TFX wird zunächst **Inferno** der nächste große Wurf. Der interaktive (?) Soundtrack wurde von **Alien Sex Fiend** geschrieben und dauert 45 Minuten. Schon allein das bietet enorme Abwechslung, aber jetzt kommt der Clou: **700 Missionen** können bei Inferno geflogen werden. Na, wenn sich das nicht interessant anhört.





Sales Curve Interactive

Sales Curve setzt weiterhin auf **Virtual Reality**. Mit Cyberwar möchten sie die Linie, die sie mit Lawnmower Man eingeschlagen haben, nahtlos fortführen. Auch dieses Mal spielen Sie die Rolle von Dr. Angelo, der sich gegen seinen virtuellen Kontrahenten zur Wehr setzen muß. Das Spiel scheint ziemlich umfangreich zu werden, schließlich wird **Cyberwar** auf drei CDs erscheinen!



Colin Brown, Operations Manager, versicherte, daß dies nicht das letzte Spiel sein wird, das einem Film nachempfunden ist. Denn Filmlizenzen stehen bei Sales Curve Interactive ganz oben auf dem Programm.

The Software Toolworks

Im Juni wird Software Toolworks zeigen, daß Megarace keine Eintagsfliege war. Mit **Dragon Lore**, das zuerst unter dem Namen Dragon Tales erscheinen sollte, bekommt **Doom** gewaltig Konkurrenz. Eine tolle Story und hervorragende Grafiken lassen jetzt schon auf ein tolles Spiel hoffen. Die Programmierer? **Cryo!**




Coming Up!

Spiel	*Hersteller*	*Genre*	*Release*
Dreamweb	Empire	Adventure	Mai
Werewolf	Virgin	Flugsimulator	Mai
Pinball Dreams 2	21st Century	Geschicklichkeit	Mai
Empire Soccer	Empire	Sportspiel	Juni
Central Intelligence	Ocean	Adventure	Juni
Cool Spot	Virgin	Jump & Run	Juni
Overlord	Virgin	Flugsimulator	Juni
Across the Rhine	MicroProse	Simulation	Juni
Cyberspace	Empire	Rollenspiele	Juli
11th Hour	Virgin	Adventure	Juli
The Next Generation	MicroProse	Adventure	Juli
Brett Hull Hockey	Accolade	Sportspiel	3. Quartal
Aerial Combat	Empire	Flugsimulator	September
Inferno	Ocean	Actionspiel	September
Red Ghost	Empire	Strategie	Oktober
Cyberwar	Sales Curve	Actionspiel	Oktober
Aladdin	Virgin	Jump & Run	Oktober
Shut Up and Jam!	Accolade	Sportspiel	4. Quartal
Death Gate	Accolade	Adventure	4. Quartal
Redshift	Accolade	Adventure	4. Quartal
Creature Shock	Virgin	Action	November
Lost Eden	Virgin	Strategie	November

Critical Path

Wieder einmal ist die Unterhaltung Wegbereiter für neue Technologien. So ist es auch im Falle von Multimedia. Die ersten Produkte, die auf den Markt kommen, sind Spiele. Einer dieser ersten multimedialen Mega-Seller scheint Critical Path von Media Vision zu werden. Wir möchten Ihnen zeigen, was dieses Spiel Neues bietet und was bei der Produktion nötig war.

Eines wird bei allen Multimedia-Produkten deutlich: Hollywood und Silicon Valley rücken immer näher zusammen. Video bekommt eine immer wichtigere Rolle auf dem Computer. Filmähnliche, multimediale Spiele erobern die Wohnzimmer in aller Welt. Noch vor wenigen Jahren waren Film- und Computerbranche zwei einander fremde Welten, die keine Berührungspunkte kannten. Doch langsam verschmelzen beide Bereiche in einem völlig neuen Genre. Das Ergebnis sind die ersten interaktiven Multimedia-Games. Nicht mehr gezeichnete Figuren bestimmen das Vergnügen, sondern Sie führen als Spieler die Akteure in einer computergenerierten Welt durch die Handlung.

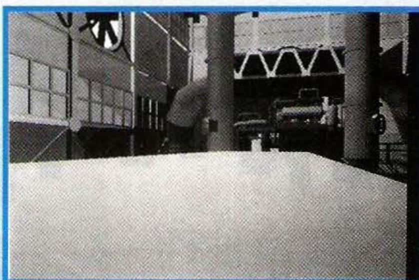
Doch damit sich die neuen Spiele überhaupt durchsetzen können, sind sowohl auf der Publikumsseite als auch bei den Produzenten einige wichtige Voraussetzungen notwendig. Den Anfang machte der private Anwender. Erst mit der Verbreitung von leistungsstarken Rechnern in vielen Haushalten konnte der Erfolgszug des multimedialen Vergnügens beginnen. Seitdem der normale Computerfan eine hohe Qualität bei Bild, Ton und Animation von seinem eigenen Computer präsentiert bekommt, machen diese Spiele auch Sinn. Doch noch mehr ändert sich bei der Herstellung der Spiele. Low-Cost-Budgets und einfache Spielkonzepte gehören der Vergangenheit an. Erstmals ist bei der Produktion eine Zusammenarbeit von verschiedenen Spezialisten gefordert. Die Spielehersteller brauchen Schauspieler, Musiker, Grafiker, Dramaturgen, Lichttechniker, Drehbuchautoren und Computerexperten. Eine Kombination, die bisher in keinem anderen Medium zu finden ist.

Die Produktion

Wie sich die Produktion von Spielen verändert hat, zeigt beispielsweise die Entstehung des Spieles Critical Path vom Me-



Zunächst entwirft ein Grafiker das Storyboard, das alle Szenen des Spieles genau aufzeigt.



Mit dem Programm Autodesk 3D-Studio entstehen die ersten Hintergründe für die einzelnen Szenen. Sie dienen den Schauspielern auch zur Orientierung.



Entsprechende Tools ergänzen nun Farb- und Lichteffekte in den Grafiken.



Anschließend beginnt die Arbeit mit den Schauspielern. Für die riskanten Szenen wurden sogar professionelle Stuntmen eingesetzt.



Die einzelnen Filmszenen werden ohne Hintergrund auf blauen Grund (blue screen) gebracht. So können die einzelnen Aufnahmen anschließend frei auf dem vom Computer generierten Hintergrund plaziert werden.



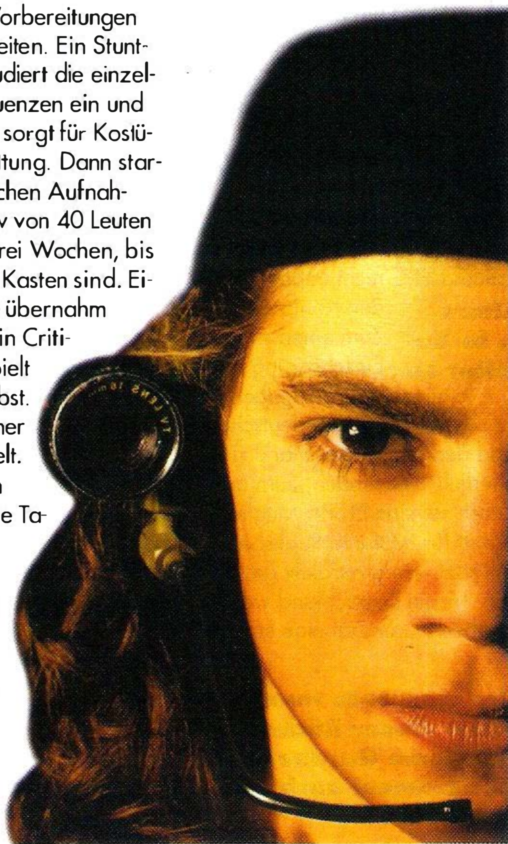
Adobe Premiere führt abschließend den Hintergrund und die Filmszenen zu fertigen Sequenzen zusammen.

dienriesen MediaVision. In nur 4,5 Monaten mußten mehr als 12.000 Arbeitsstunden aufgewendet werden, um das Spiel fertigzustellen. Über 35 Videoclips in einer Länge von 40 Minuten, unzählige Animationen, Grafiken und Musiktitel entstanden für dieses Werk. Somit verschlang das Spiel bereits einen Herstellungsetat, den man bisher nur vom Film her kannte. Doch bis die Critical Path-CD in die Ladenregale gelangt, muß eine Vielzahl von einzelnen Schritten erarbeitet werden. Am Anfang steht natürlich die Idee. Hieraus entsteht zunächst eine 50seitige Beschreibung des Spielkonzepts, die bereits die einzelnen Szenen und die Besonderheiten aufweist. Erst jetzt beginnt die eigentliche kreative Phase. Ein Grafiker erstellt ein gezeichnetes Storyboard. Hierin sind alle Sequenzen, Texte, Musik und Bildinhalte bereits enthalten. Anschließend werden die ersten Ideen für die Ausgestaltung der einzelnen Szenen gesucht. Rund zwei Wochen sammelt eine Crew Ideen für die gestalterische Umsetzung. Dann werden mit dem Programm Autodesk 3D-Studio die einzelnen Motive für den Hintergrund erstellt. Parallel dazu beginnen die Vorbereitungen für die Filmarbeiten. Ein Stunt-Koordinator studiert die einzelnen Kampfsequenzen ein und der Requisiteur sorgt für Kostüme und Ausstattung. Dann starten die eigentlichen Aufnahmen. Eine Crew von 40 Leuten braucht rund drei Wochen, bis alle Szenen im Kasten sind. Eileen Weisinger übernahm die Hauptrolle in Critical Path. Sie spielt alle Szenen selbst. Sie wird in keiner Szene gedoubelt. Dann vergehen nochmals einige Tage, bis Sound, Videos und Grafiken fertig sind. Mit Adobe Premiere werden die Videosequenzen anschließend bearbeitet. Zum Teil läuft die Kompression einzelner Videos bis zu acht Stunden. Endlich sind alle notwendigen Teile von Critical Path fertig, und im letzten Schritt wird die CD gepreßt. Dabei wird es Critical Path nicht nur für den PC geben, sondern es sind bereits Versionen für Sega und 3DO angekündigt. Bei der Produktion verwendeten die Macher ausschließlich PCs und Macs.

Der Erfolg spricht für sich

Der hohe Einsatz hat sich dann auch gelohnt, da bereits wenige Wochen nach Erscheinen von Critical Path über 100.000 Stück weltweit verkauft wurden. Eine Fortsetzung ist ebenfalls schon in Sicht. Dabei sind die ersten Spiele dieses Genres erst der Beginn einer neuen Art von Spielvergnügen. Wo der multimediale Zug hingeht, kann heute noch nicht gesagt werden. Doch sicher ist, daß bald die ersten abendfüllenden Abenteuer auf den passionierten Spieler warten. Dann werden die animierten Sequenzen nicht mehr in kleinen Fenstern laufen, sondern werden den ganzen Bildschirm einnehmen.

Wilfred Lindo ■



Arena ´94

Englishmen in Monaco

Bereits zum siebten Mal öffnete die Arena-Konferenz vom 6. - 9. März ihre Pforten. Der Ausdruck "Pforten öffnen" ist hier allerdings nicht ganz angebracht: Zum dreitägigen Zusammentreffen einiger führender Köpfe der europäischen Softwarebranche waren nämlich keine Journalisten eingeladen. Im trauten Kreis von 140 Teilnehmern sollte unter Ausschluß von Berichterstattern die Marschrichtung der Softwareindustrie für die nächsten Monate und Jahre besprochen werden. Thomas Borovskis fuhr trotzdem hin...



Boris Becker weiß halt, was gut ist! Im Casino de Monte Carlo reicht ein Redakteurs-Gehalt aber nicht sehr lange.



Über der Arena ´94 lag ein besonderes Flair. Anstatt die Konferenz, wie im letzten Jahr, im verregneten England abzuhalten, wählte der Veranstalter diesmal einen etwas exklusiveren Ort aus: Das Fürstentum Monaco, sonnig gelegen an der Cote d´Azur, sollte als Austragungsort der Zusammenkunft einen etwas anderen Touch geben. Das "Drumherum" war dann auch perfekt arrangiert: Zwei Gala-Diners, zwei Cocktail-Termine und ein Abend im Oben-ohne-Cabarett de Casino (Wipp, Wipp) sorgten schon am Morgen des zweiten Tages für etwas lichtere Reihen im Sitzungssaal.

"Für 18 Jahren"

Obwohl die Arena ´94 als gesamteuropäisches Forum angekündigt war, las sich die Teilnehmerliste wie ein Auszug aus dem Londoner Telefonbuch: Allein 120 der 140 Teilnehmer kamen aus englischen Softwarefirmen und -verlagen. Die Palette der Vorträge und Podiumsgespräche war dementsprechend auch fast ausschließlich auf englische Marktverhältnisse zugeschnitten. Neben absoluten Tiefschlägen, wie einem ellenlangen Vortrag, in dem ein gewisser Robert Bond (GB) versuchte, Gemeinsamkeiten zwischen dem Softwaremarkt und dem britischen Bier-Monopol (?) aufzuzeigen, standen auch durchaus interessante Themen auf der Tagesordnung. Roger Bennet von der European Leisure Software Publishers Association (ELSPA), dem größten europäischen Software-Verband, in dem bis jetzt allerdings ausschließlich englische Häuser vertreten sind, kündigte erste Schritte in Richtung einer "Freiwilligen Selbstkontrolle" der ELSPA an: In Kürze werden alle Produkte von den in der ELSPA organisierten Publishern eine Altersempfehlung auf der Packung tragen, die sowohl den Verkäufern als auch den Eltern einen Anhaltspunkt beim Kauf des "richtigen Spiels für das richtige Alter" geben soll. Anwendung finden soll dieses Konzept auch auf dem deutschen Markt (im nebenstehenden Kasten sehen Sie den Aufdruck auf einer Spielepackung von Interplay). Christian Gloe, Deutschland-Chef des Softwaregiganten Virgin Interactive Entertainment, sah darin aber nicht unbedingt den Königsweg: Zum einen sei die Einschätzung der Altersfreigaben für den deutschen und den englischen Markt sicherlich verschieden, zum anderen sei eine ELSPA-Mitgliedschaft für deutsche Publisher bis jetzt wenig attraktiv gewesen. Virgin Deutschland werde in absehbarer Zeit eine eigene Initiative in diese Richtung starten. Daß es höchste Zeit für eine Selbstkontrolle der Software-Industrie sei, wäre wohl jedem klar. Bevor Vater Staat seinen Daumen in Richtung Altersindizierung bewege, müsse die Spieleindustrie selbst handeln.



Die ELSPA-Altersempfehlung. In Zukunft wohl öfter zu sehen.

Wie sieht die Zukunft aus?

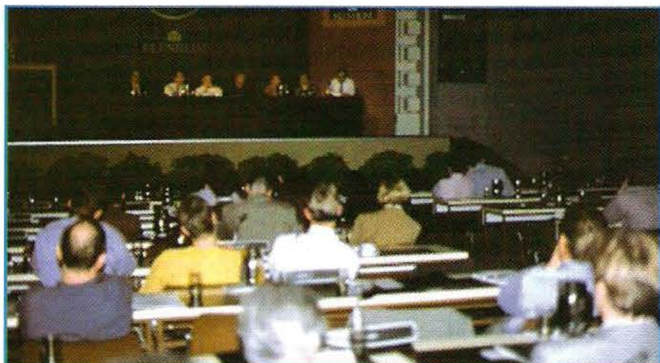
Die Vertreter der diversen Spielecomputer- und Konsolen-Hersteller (Vertreten waren Größen wie SEGA, 3DO, Sony, Commodore usw.) sahen das Jahr 1994 als Schicksalsjahr für die Branche: Nach langen Jahren des hartnäckigen Konkurrenzkampfes gelte es, als Hersteller etwas enger zusammenzurücken. Der harte

Der Kongress tanzt. Kann dieser Rücken (Madame Gardner von Infogrames) auch Sie entzücken?





Obwohl PC-Firmen nur spärlich vertreten waren, brach Andy Tait von Intel Deutschland eine Lanze für die Zukunft der PC-Spiele.



Preiskrieg zwischen den Marken sei weder für den Käufer noch für die Industrie von Vorteil und führe über kurz oder lang zu einer Verarmung des Marktangebotes. Auch führe, so David Pleasance, Managing Director von Commodore UK, das drohende Überangebot an verschiedenen Produkten zu zunehmender Verwirrung bei der Käuferschaft. Wo bis vor kurzem noch die einfache Entscheidung zwischen SuperNES und Mega Drive bzw. Amiga und PC anstand, werde in Kürze ein Wirrwar aus 3DO, Jaguar, PSX, CD-I und noch weiteren Geräten anstehen. Andy Tait von Intel zeigte sich da allerdings unbeeindruckt: Beim PC sprächen die Zuwachsraten für sich. Auch wenn es den Herrschaften von Commodore, Sega und Co. nicht gefiel, kündigte er an, daß sich der PC über kurz oder lang zur ultimativen Spieleplattform der Zukunft entwickeln werde. Wie die Zukunft der Computerunterhaltung nun wirklich aussehen wird, konnte in den drei Tagen natürlich nicht beantwortet werden - nur eines zeichnet sich ab: der PC hat dabei ein Wörtchen mitzureden.

Thomas Borovskis ■



Christian Gloe und Martin Spieß von Virgin vertraten brav den deutschen Software-Markt.

Pacific Strike

Rache ist süß...

In der Geschichte Amerikas gibt es eigentlich nur zwei wirklich heikle Themen: Den Vietnamkrieg und den Überraschungsangriff auf Pearl Harbour. Während die erstgenannte Niederlage in unzähligen Filmen und Büchern aufgearbeitet wurde und jedes Kind sehr viel darüber weiß - und sei es nur aus „Rambo" -, wurde in den letzten Jahren von Hollywood kaum ein Wort über Pearl Harbour verloren. Gerade um diesen Krieg, der mit Pearl Harbour begann und mit dem Abwurf der Atombombe auf Hiroshima ein trauriges Ende fand, dreht sich jetzt eine Flugsimulation der Extraklasse: Pacific Strike.

Über Pacific Strike wurde im Vorfeld bei weitem nicht so viel geredet wie über die meisten anderen Origin-Produkte. Wenn die PC Games nicht schon im November des vergangenen Jahres in einem dreiseitigen Preview darüber berichtet hätte, wüßten die Redaktionen anderer Spielezeitschriften sicher bis heute nicht, worum es in dem Spiel geht. Der Grund für die relativ kurze Zeit zwischen Ankündigung und Fertigstellung des Spiels ist dabei ganz simpel: Die 3D-Grafik-Routinen und die dynamische Sound-Engine von Pacific Strike wurden ursprünglich für ein anderes Programm, nämlich Strike Commander, entwickelt und brauchten nur noch leicht modifiziert werden. Die Ähnlichkeit mit Strike Commander sieht man dem Programm auch sofort an - mit kleinen Einschränkungen allerdings...aber fangen wir lieber von vorne an:

Mit heruntergelassenen Hosen

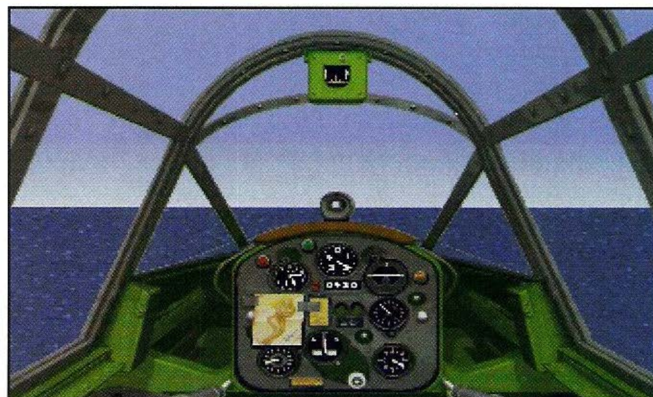
Der Morgen des 7. Dezember 1941 hätte für die Marine-Soldaten am Seestützpunkt Pearl Harbour, Hawaii, ein Morgen wie jeder andere auch werden können, wenn, ja wenn sich nicht 300 Kilometer entfernt ein verheerender Wirbelsturm zusammengebraut hätte. Japanische Truppen bereiteten sich auf einen Großangriff vor, der aus militärstrategischer Sicht nicht besser zu planen gewesen wäre: Während in Washington die Diplomaten beider Nationen zur gleichen Zeit nach einer gütlichen Lösung für die Streitigkeiten zwischen den USA und Japan suchten, rollte um kurz vor acht Uhr die erste Angriffswelle auf Pearl Harbour. Mit tödlicher Präzision zerbombten die Angreifer zunächst alle Start-/Landebahnen und legten dann, unbehelligt von den an den Erdboden gefesselten amerikanischen Flugzeugen, diesen wichtigsten amerikanischen Stützpunkt im Pazifik in Schutt und Asche. Mit dem Ergebnis, daß auf amerikanischer Seite fast 2.500 tote Soldaten zurückblieben und 200 Flugzeuge sowie18 Schiffe zerstört wurden, während Japan nur eine zweistellige Zahl an Männern und nur 29 Flugzeuge

verlor. Die schriftliche Kriegserklärung wurde im Laufe des Tages dann von den Diplomaten in Washington „nachgereicht".

Kämpfen „gegen" die Bombe

Für die Programmierer von Origin ist Pacific Strike eine Art Premiere: Während die anderen 3D-Actionspiele (Wing Commander, Strike Commander, Privateer) stets erfundene Konflikte zum Inhalt hatten, soll der Spieler diesmal ein Stück tatsächlich stattgefundene Geschichte miterleben. Wieviel Spaß macht es aber noch, wie ein Wilder zu kämpfen, wenn der Ausgang des Krieges sowieso schon feststeht? Die U.S.-Navy besiegte die japanische Flotte in einer Entscheidungsschlacht vor der Insel Midway und zwang Japan mit der Atombombe schließlich zur totalen Kapitulation - oder etwa doch nicht? Genau: „Oder etwa doch nicht!". Denn in Pacific Strike entscheidet Ihr fliegerisches Können und später auch Ihr taktisches Geschick über den Ausgang des Krieges. Falls Sie nur halbherzig bei der Sache sind und bei einigen Missionen patzen, wird Thomas Magnum später einmal nicht mit dem Ferrari über die Straßen von Hawaii fahren, denn dann weht über der Inselgruppe bald die japanische Flagge. Gehören Sie zu den durchschnittlichen Piloten, kommt es lediglich zu einer Verlängerung des Krieges (auch das ist ja schon schlimm genug). Falls Sie ganz gut oder sogar ausgezeichnet spielen, kommt es zum geschichtlich belegten Ende (Hiroshima) beziehungsweise zu einer Verkürzung des Krieges, nach der der Griff zur Atombombe dann nicht mehr nötig sein wird.



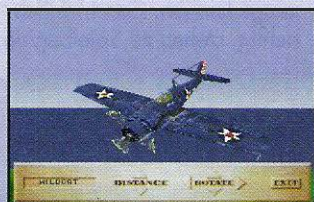


Im Anflug auf die U.S.S. Enterprise: Sie ist die Basis von der alle Missionen ausgehen. Rechts: Das Cockpit der „Dauntless".

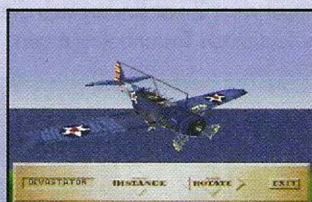
Karriereleiter

Zu Spielbeginn, im Dezember 1941, ist das alles für Sie aber noch nicht abzusehen. Sie und Ihr Wingman Jester werden vom Angriff auf Pearl Harbour ebenso überrascht wie Ihre zigtausend Kameraden auf dem Stützpunkt auch. Wie es der Zufall will, können Sie sich die letzten beiden intakten Maschinen greifen und in die Lüfte steigen. Ab hier befindet sich

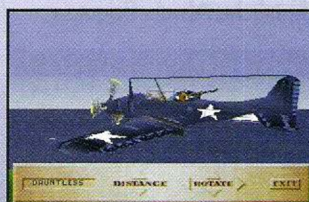
Wer die Wahl hat...: Die Flugzeugauswahl



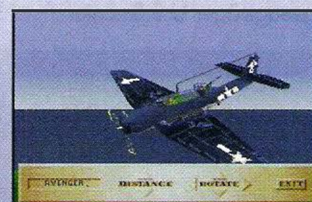
Wildcat



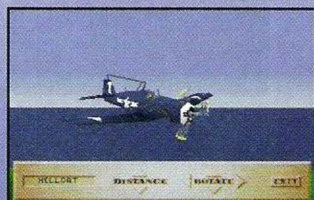
Devastator



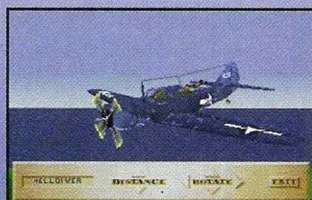
Dauntless



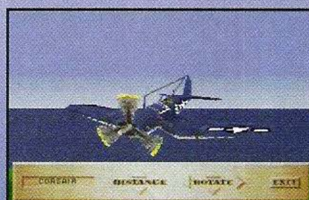
Avenger



Hellcat



Helldriver



Corsair



Bearcat



Von Hawaii bis Tokyo: Das Einsatzgebiet.



der Spieler auch schon in der ersten Mission. Wenn Sie den amerikanischen „Wildcat"-Jäger gut beherrschen, können Sie bereits hier die Geschichte ändern. Denn je mehr feindliche Bomber Sie abfangen, umso geringer ist der Schaden auf Pearl Harbour. Nach dem großen Angriff auf den Hafen werden Sie und Jester auf den Flugzeugträger U.S.S. Enterprise versetzt, der von Inselgruppe zu Inselgruppe durch den Pazific kreuzt. Hier beginnt nun die eigentliche Karriere des Spielers. Solange Sie noch zu den einfachen Piloten zählen, also noch nicht befördert wurden, fliegen Sie Einsatz für Einsatz in genau festgelegten Missionen. Sobald Sie sich aber durch überdurchschnittliche Abschußquoten hervorgetan haben, winkt Ihnen die Beförderung zum Lieutenant. Ab diesem Punkt haben Sie mehr Freiheiten bei den Missionen: So wählen Sie Bewaffnung und Flugzeug als Lieutenant selbst aus. Richtig interessant wird's allerdings erst ab der zweiten Beförderung. Als Lieutenant Commander legen Sie den Ablauf der einzelnen Missionen selbst fest. In einer Art Mission-Editor bestimmen Sie Waypoints, Ziele und Piloten selbst, sind aber natürlich auch weiterhin an der Action beteiligt.

Kampfgetümmel

Wer Strike Commander kennt, muß nicht unbedingt auch gleich mit Pacific Strike vertraut sein. Zwar finden sich die wichtigsten Tastenbelegungen auch im „Zwillingsbruder" des Strike Commanders wieder, und man kann auch auf alle bekannten Features (unterschiedliche Kameraperspektiven, Autopilot usw.) zurückgreifen, die Steuerung der alten Propellermaschinen unterscheidet sich aber doch gewaltig von jener der F-16 Jets. Da in der damaligen Zeit keinerlei elektronische Waffensysteme zur Verfügung standen, sind die Dogfights in Pacific Strike auf jeden Fall „markiger". Man befindet sich mehr Zeit pro Mission in der Luft und verliert im Kampfgefecht oft den anvisierten Gegner aus den Augen. Eine Option „Target", die ein einmal anvisiertes Ziel mit einem Sternchen am Bildschirm kennzeichnet, hilft hier zwar, nicht ganz so dumm dazustehen wie die Piloten aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs, sie kann dem Spieler die harte Knochenarbeit des ständigen Wendens und Wiederanfliegens aber auch nicht ersparen. Das eben gesagte soll jetzt aber keineswegs als voreilige Kritik an den Programmierern verstanden werden. Im Gegenteil: Das Gefühl, in einer schwer steuerbaren Propellermaschine zu sitzen, während die damals etwas wendigeren japanischen Flugzeuge das Cockpit mit Kugeln durchsieben, kommt durch die authentische Umsetzung umso besser 'rüber.

Der Bomberpilot

Im Laufe des Spiels lernt der Pilot acht amerikanische Flugzeuge kennen. Geschichtlich richtig, stehen zu Spielbeginn,



Die Oberfläche des Flugzeugträgers U.S.S. Enterprise wurde von alten Fotos übernommen.

Instant Action



Nicht nur der fortlaufende Handlungsrahmen zeichnet Pacific Strike aus. Unter dem Menüpunkt Instant Action kann man sich auch seine persönlichen Trainings-Missionen zusammenstricken. Wahlweise geht es darum, Land- oder Seeziele zu bombardieren. Außerdem gibt es natürlich auch einen Gauntlet-Modus, bei dem alle Dogfight-Spezialisten gegen ihr bevorzugtes Feind-Flugzeug antreten können.

im Jahre 1941 aber erst drei davon für die Missionen zur Verfügung. Die Wildcat ist als leichter und wendiger Jäger für Patrouille- und Abfang-Missionen gedacht, während die schwerfälligere Dauntless und die katastrophal lahme Devastator für Bombardements und Torpedierungen da sind. Auf japanischer Seite lernen Sie zunächst die gefährlichen Zeros und die Kates. kennen, außerdem diverse Schiffstypen - Zerstörer, Flugzeugträger usw. -, denen Sie in einem Großteil der Missionen mit 100, 500 und 1.000 Pfund-Bomben nachstellen müssen. Genau wie es damals der Fall war, werden neuentwickelte Flugzeugtypen erst nach und nach in das Spiel eingeführt.

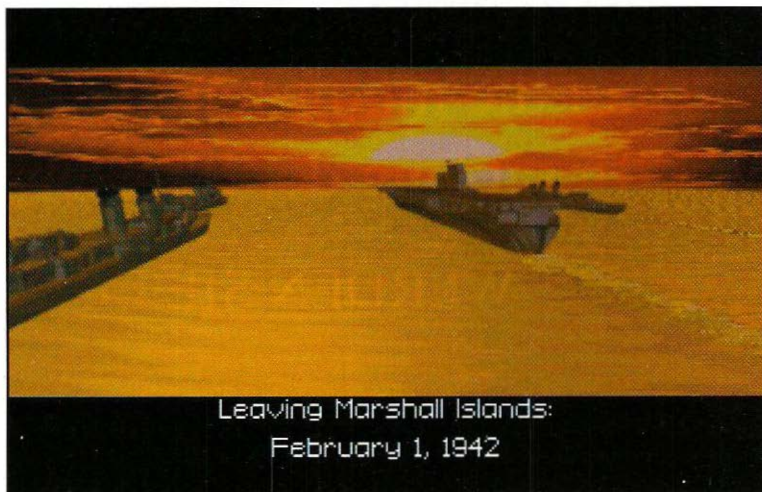
Schwierigkeitsgrad und Gameplay

Ein Kirschenessen ist Pacific Strike wirklich nicht. Da das Programm aber auch eher als Spiel denn als Flugsimulation konzipiert wurde, braucht man sich weniger um die flugtechnischen Angelegenheiten kümmern als um das reinrassige „Dogfighting". Je höher der Schwierigkeitsgrad - Rookie, Veteran oder Ace - verhält sich Ihr Flugzeug realistischer, die feindlichen Piloten fliegen und kämpfen besser und Ihre Gewehrkugeln treffen nicht mehr ganz so leicht. Obwohl die Steuerung wieder ebenso exakt reagiert wie in Strike Commander, sollten Sie sich für den Anfang auch wirklich mit der Stufe „Rookie" begnügen.

Strike Commander-Grafik?

In puncto Grafik sollte es eigentlich nicht viel zu sagen geben. Eigentlich. Denn von den versprochenen Verbesserungen im Grafiksystem ist nicht viel zu sehen. Zwar wurde auf einige Details etwas mehr Wert gelegt als seinerzeit in Strike Commander - so sind an den Flugzeugen und Schiffen jetzt beispielsweise sogar solche Kleinigkeiten wie Antennen zu sehen - andere Änderungen verwirren den Betrachter aber. Der fürchterlich grobgerasterte Himmel zum Beispiel wirkt eher wie ein Schachbrett als eine Wolkendecke. Außerdem ist bei eingeschalteter Wolkendarstellung kein Flugzeug mehr vernünftig auszumachen. Das einzige, was den Spielspaß rettet, ist in diesem Fall der Schalter „Sky Texturing Off". Auch die Meeresoberfläche, die zu ungefähr 90 Prozent der Spielzeit zu sehen ist, ist auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Hier kann man zwar nicht von groben Klötzen reden, dafür verursachte der ständige „Ameisenkrieg" bei längerem Hinsehen leichte Kopfschmerzen.
Auch die Geschwindigkeit der grafischen Darstellung kann nicht hundertprozentig überzeugen. Wenn wir uns richtig erinnern, war bei Strike Commander einiges mehr am Bildschirm zu sehen als „nur" Wasser und Himmel. Trotzdem läuft das Vorgängerprogramm etwas ruckfreier und flüssiger als Pacific Strike.
Was es an der Grafik zu kritisieren gibt, muß beim Sound wieder zurückgenommen werden: Für General Midi-Karten-Besitzer gibt es nichts besseres. Hier ist endlich einmal eine Begleitmusik zu hören, die den Spielspaß nicht trübt, sondern sogar noch steigert!

Thomas Borovskis ■





Statement



Noch kein anderer Hersteller hat es geschafft, einen geschichtlichen Stoff so packend in ein Spiel einzubauen, wie Origin bei Pacific Strike. Schon beim Intro hat man mehr das Gefühl, einen Spielberg-Film zu sehen, als eine Flugsimulation zu spielen. Die Zwischenszenen in der Offiziersmesse, die Gespräche mit den Kameraden und die ganz allmähliche Steigerung des Kriegsgetümmels lassen den Spieler einfach nicht mehr los: Eine Mission geht noch, auch wenn die Uhr schon auf halb drei steht. Von Handlungsaufbau und Spielidee ist Pacific Strike seinem Vorgänger haushoch überlegen. Bei der Technik ist die Sache aber nicht ganz so klar. Die Idee mit der Texture-Wolkendecke war ein Griff ins Klo, und an der Geschwindigkeit insgesamt hätte man noch mehr tun müssen. Auf diese Weise ist Pacific Strike wieder einmal ein Spiel, daß der Gruppe von 486er-Besitzern mit 40 MHz aufwärts vorbehalten ist.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 16 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
4 MB RAM erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Origin

RANKING

Simulation

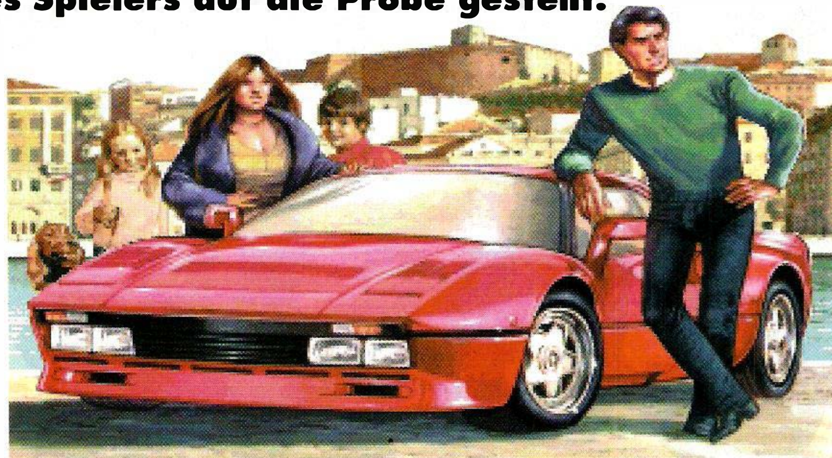


Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Der Planer Extra

Special Edition

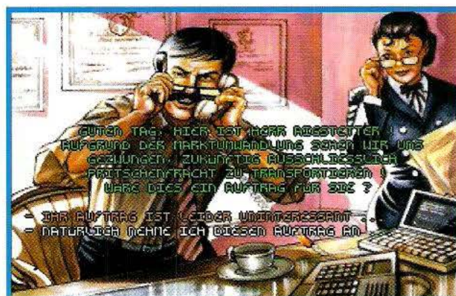
Gerade mal zwei Monate nach dem Erscheinen des „Planers" veröffentlicht Greenwood die ersten Zusatzdisketten. Mit einigen spielerischen Neuerungen und 20 neuen Missionen wird wieder das wirtschaftliche Geschick des Spielers auf die Probe gestellt.



Die Lage hat sich gründlich gewandelt. War der Spieler im Hauptspiel noch ein arbeitsloser Speditionskaufmann, der jeden Job annehmen mußte, stehen bei „Der Planer Extra" die Speditionen Schlange, um vom Spieler saniert zu werden. Eines gleich vorweg: spielerisch hat sich nicht viel geändert. Wer sich im Planer zurechtgefunden hat, wird auch im Planer Extra keine Schwierigkeiten haben. Neu hinzugekommen ist zum Beispiel die Möglichkeit, LKWs zu leasen, womit man die Transportkapazitäten erhöhen kann, ohne gleich den Kreditrahmen zu sprengen. Auch der teure Transport von wenigen Tonnen Restbeständen gehört nun der Vergangenheit an, da diese Reste an Kleinunternehmer verkauft werden können.

Stammkunde 5.0

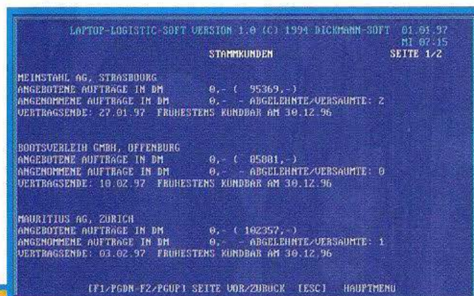
Die wesentlichste Neuerung aber ist die Tatsache, daß nur noch wenige Transportaufträge selbständig eingehen. Um die vorhandenen Kapazitäten angemessen ausnutzen zu können, ist es nun notwendig, sich einen Stammkundenkreis aufzubauen. Mit diversen Firmen werden Verträge abgeschlossen, in denen wöchentliche Mindesttransportmengen und Auftragswerte festgelegt werden. Dies ermöglicht eine gewisse Sicherheit in der Planung der Einkünfte und der Fuhrparkauslastung. Zur Verwaltung der Stammkunden und der Verhandlungstermine wurde dem Laptop neue Software zur Seite gestellt: Terminplaner 2.1 und Stammkunde 5.0.



Fazit

Der Schwierigkeitsgrad der 20 neuen Aufträge ist moderat gestiegen, hauptsächlich aufgrund des nun etwas komplexeren Spiels, weniger wegen der Lage der verschiedenen zu sanierenden Firmen selbst. Die viel kritisierte, etwas magere Grafik erfuhr, ebenso wie der Sound oder der Laptop, leider keinerlei Aufwertung. Auch das Handbuch ist etwas kurz geraten: sage und schreibe sieben Seiten geben Auskunft über die Neuerungen des Spiels.

Harald Wagner ■



```
LAPTOP-LOGISTIC-SOFT VERSION 1.0 (C) 1994 DICKMANN-SOFT  01.01.97
                                                         MI 07:15
                         STAMMKUNDEN                    SEITE 1/2

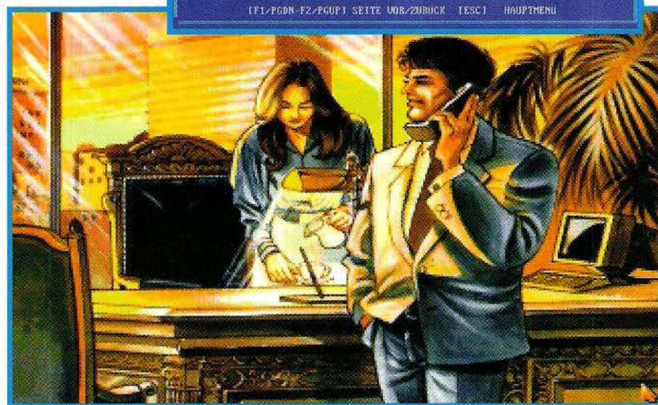
MEINSTAHL AG, STRASBOURG
ANGEBOTENE AUFTRAGE IN DM          0,- (  95369,-)
ANGENOMMENE AUFTRAGE IN DM         0,-  - ABGELEHNTE/VERSAUMTE: 2
VERTRAGSENDE: 27.01.97  FRUHESTENS KUNDBAR AM 30.12.96

BOOTSVERLEIH GMBH, OFFENBURG
ANGEBOTENE AUFTRAGE IN DM          0,- (  85881,-)
ANGENOMMENE AUFTRAGE IN DM         0,-  - ABGELEHNTE/VERSAUMTE: 0
VERTRAGSENDE: 10.02.97  FRUHESTENS KUNDBAR AM 30.12.96

MAURITIUS AG, ZURICH
ANGEBOTENE AUFTRAGE IN DM          0,- ( 102357,-)
ANGENOMMENE AUFTRAGE IN DM         0,-  - ABGELEHNTE/VERSAUMTE: 1
VERTRAGSENDE: 03.02.97  FRUHESTENS KUNDBAR AM 30.12.96

         [F1/PGDN-F2/PGUP] SEITE VOR/ZURUCK  [ESC]  HAUPTMENU
```

Die Stammkundenverträge sind die wichtigste Neuerung des Spiels.



SPECS & TECS

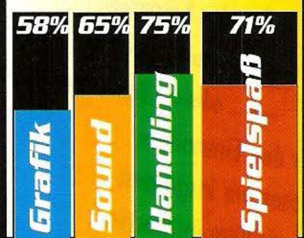
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Hauptspiel erforderlich
- auch auf CD erhältlich

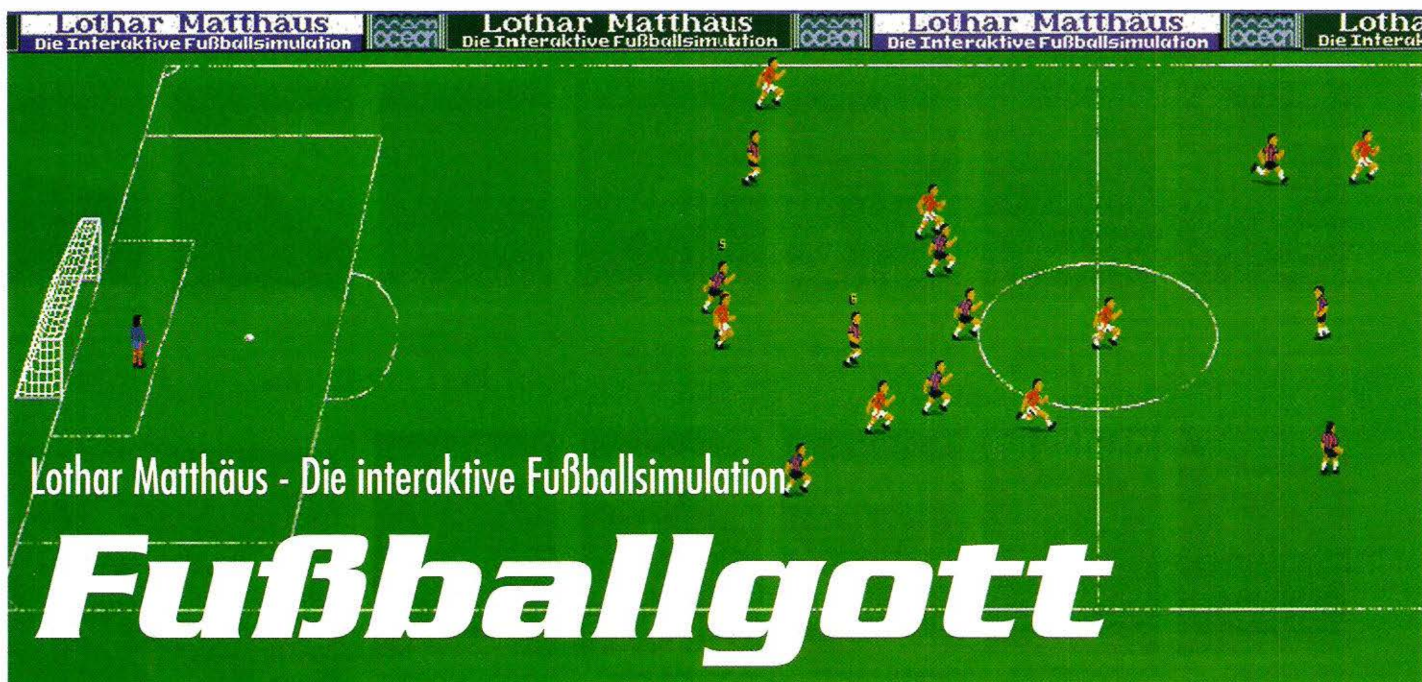
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 60,-

HERSTELLER
Greenwood

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner



Lothar Matthäus - Die interaktive Fußballsimulation

Fußballgott

Die Amiga-Version von Lothar Matthäus fand bereits im vergangenen Jahr regen Anklang. Im Mai 1994, also mit mehr als einem halben Jahr Verspätung, tritt der Spielführer der deutschen Nationalelf auch auf dem PC in Aktion.

Daß diese Konvertierung sechs Monate „harte Arbeit" in Anspruch genommen hat, merkt man dem Spiel nicht unbedingt an. Die Menüs erinnern stark an die längst vergangene Computerurzeit (Sie kennen doch sicherlich Football Manager 2, oder?), so lieblos wurden sie gestaltet. Dabei gibt es überhaupt keinen Grund, das Spiel optisch so unattraktiv zu gestalten, schließlich befindet sich Lothar Matthäus in Sachen Optionsvielfalt konkurrenzlos auf dem ersten Platz. Daß die Spielstärke der jeweiligen Teams und die Autorität des Schiedsrichters eingestellt werden kann, gehört mittlerweile zur Selbstverständlichkeit. Beeindruckender sind da schon die diversen Paßvarianten, für die man sich entscheiden kann: Ping Pass gibt ein Signal, wenn ein Spieler freisteht, mit Crosshair Pass können Sie den Spieler genau anvisieren, zu dem Sie abgeben möchten und Point Pass gibt die ungefähre Richtung an, in die abgespielt wird. Wirklich effektiv ist von diesen drei Varianten allerdings nur der Point Pass, denn mit ihm kann man blitzschnelle Flügelwechsel und tödliche Pässe in die Tat umsetzen. Wer überrealistisch spielen möchte, kann alle drei Varianten natürlich auch abschalten.

Pokal und Meisterschaft

Für Fußball würden sich wohl wesentlich weniger Menschen interessieren, wenn lediglich Freundschaftsspiele ausgetragen würden. Aus diesem Grund wurden Meisterschaften und Pokalspiele ins Leben gerufen. Bei Lothar Matthäus wurden beide Spielarten integriert - und noch mehr! Ocean beschränkte sich nicht nur auf die deutsche Liga, sondern nahm kurzerhanddie italienische, französische, englische und spanische Liga hinzu. Da schlägt das Fußballerherz höher. Dazu kommt noch die Möglichkeit, alle Ligen, Mannschaften und Spieler zu editieren und zu aktualisieren. Apropos aktualisieren: Wer mit den richtigen Spielernamen zu Werke gehen möchte, muß gezwungenermaßen zur Tastatur greifen. Unverständlich, warum nicht die Namen der amtierenden Profis übernommen wurden. Aber vielleicht hat ja auch die Lizenz für den Namen Lothar Matthäus mehr als nur die Portokasse verschlungen?!

Von Schlamm- bis Hartplatz



Auf fünf unterschiedlichen Bodenbelägen dürfen die 22 Akteure ihrem Broterwerb nachgehen. Dabei wurde nicht nur die Optik den jeweiligen Verhältnissen angepaßt, sondern auch das Verhalten des Balls wurde modifiziert. Auf nassem Untergrund rollt bzw. rutscht der Ball zum Beispiel sehr viel länger und weiter als auf matschigem Boden. Logisch und realistisch!



Taktik oder Tiktak?

Die Zeiten, in denen einfach blind nach vorne gespielt wurde, sind vorbei. Das gilt auch für Fußballspiele auf dem PC. Unter dem Menüpunkt „Tactics" können Sie der Mannschaft konkrete Anweisungen geben, wie Sie sich im Spielverlauf und bei Standardsituationen zu verhalten hat. Dabei muß man sich nicht durch komplizierte und scheinbar nie enden wollende Menüs klicken, sondern kann einfach die Rückennummer des betreffenden Spielers anklicken und diese dann an die gewünschte Position verschieben. Außerdem können Angriff und Verteidigung getrennt behandelt werden, wodurch sich die Angelegenheit noch ein wenig vereinfacht.

Kamera läuft!

Gerade beim Fußball ist nichts sinnvoller als eine ständig griffbereite Zeitlupe. Ocean gibt bei Lothar Matthäus dem Spieler die Möglichkeit, ständig eine Zeitlupe der letzten Sekunden abzurufen, so daß

Zwei Perspektiven



Anco etablierte mit Kick Off vor einigen Jahren die Vogelperspektive bei Fußballspielen. Seitdem haben sich viele Hersteller an dieses Vorbild gehalten und ebenfalls diese übersichtliche Art der Darstellung gewählt. Lothar Matthäus stellt den Kunden vor die Qual der Wahl: es kann sowohl die Seitenansicht als auch die Vogelperspektive gewählt werden. Eine tolle Idee, jedoch werden die meisten wohl auf das altbewährte System vertrauen, um in der Hitze des Gefechts nicht die Übersicht zu verlieren.



Offensiv oder defensiv? Im Tactics-Bildschirm bestimmen Sie die Strategie.

man sich spielentscheidende Szenen und vor allem Tore noch einmal in Ruhe zu Gemüte führen kann. Dabei läßt sich außerdem der Bildschirm in alle Richtungen scrollen. Das hat den riesigen Vorteil, daß man sofort Lücken in der eingestellten Taktik erkennt. Warum befindet sich der Abwehrspieler bei einer Ecke so weit vor dem Strafraum? Kann der Stürmer bei einem Abstoß nicht noch ein kleines Stück weiter in der gegnerischen Hälfte stehen? Standardsituationen dürfen natürlich auch nicht fehlen, doch bei Lothar Matthäus sind kerzengerade Torschüsse eher zufallsbedingt. Warum? Ganz einfach: bei einem Freistoß, Eckball oder Einwurf wird nicht der Punkt (Tor, Spieler, freier Raum) festgelegt, zu dem geschossen bzw. geworfen werden soll, sondern man bewegt den anzuspielenden Kicker. Aus einem Freistoß resultiert also in 99,9% aller Fälle kein Torschuß! Das führt auch zu sehr kuriosen Szenen. Wird beispielsweise dem Computer ein Freistoß zugesprochen, so läuft der anzuspielende Akteur grundsätzlich hinter den letzten Verteidiger und damit auch ins Abseits! Wenn Lothar das nur sehen könnte...

Auf dem Spielfeld

Gespielt wird entweder mit dem Joystick oder der Tastatur, wobei der Joystick natürlich ganz klar vorzuziehen ist. Die Spieler reagieren sehr genau auf alle gegebenen Kommandos, so daß der Spielfluß wirklich ausgezeichnet ist. Mit Hilfe der eingangs erwähnten Paßsysteme stellen sich auch sehr schnell die ersten Erfolgserlebnisse ein. Ein Paß nach links, ein Paß nach rechts. Geht doch wunderbar! Das liegt aber zum größten Teil daran, daß man keinen direkten Einfluß auf den Paß hat, sondern lediglich das Kommando dazu gibt. Den Paß



Die Seitenansicht (rechts) zeigt die schönsten Torszenen noch einmal.

selbst gibt der Computer, und wenn der das nicht genau erledigt, sollte man schleunigst die CPU überprüfen lassen... Insgesamt macht Lothar Matthäus aber gerade bei der Spielbarkeit einen guten Eindruck. Deutliche Abstriche muß man aber trotzdem bei einigen Punkten machen: das Spielgeschehen ist zuweilen so hektisch und turbulent, daß man sehr schnell die Übersicht verliert und blindlings versucht, den Ball in den gegnerischen Strafraum zu bringen und irgendwie ein Tor zu erzielen. Das kann nicht Sinn der Sache sein. Außerdem muß man von Beginn an die Spielstärke des Kontrahenten ziemlich hoch einstellen, damit sich der Torwart nicht als lächerlicher Fliegenfänger entpuppt. Das hat aber wiederum zur Folge, daß auch die Feldspieler stärker werden - meistens sogar zu stark. Licht und Schatten lassen sich aber nicht nur beim Gameplay entdecken, sondern auch bei Grafik und Sound. Das Scrolling ist rasend schnell und annähernd ruckelfrei, auch die Spieler wurden sehr schön animiert. Die Menügestaltung ist hingegen unter aller Kanone. Schon im Hauptmenü stehen sechs Icons einsam und verlassen auf dem Bildschirm, und das ändert sich auch nicht, wenn man in tiefere Ebenen vorstößt. Die Musik liegt knapp über dem Durchschnitt und wird von den Soundeffekten kräftig unterboten. Die Zuschauermengen jubeln nicht, sie versuchen vielmehr, das Rauschen des Meeres nachzuahmen - und selbst das nur mit mäßigem Erfolg, unterbrechen doch die Ballkontakte das Geschrei der Fans.

Oliver Menne ■

Statement



Auf den ersten Blick kann Lothar Matthäus wirklich beeindrucken. Der Spielablauf wurde rasant in Szene gesetzt, das Gameplay erweist sich als erstaunlich gut und die Zeitlupenfunktion ist quasi das Tüpfelchen auf dem „i". Beschäftigt man sich jedoch länger mit der „interaktiven Fußballsimulation", so stellt man fest, daß sich der Spielspaß dauerhaft in Grenzen hält. Oft genug artet das Treiben auf dem Feld in blindes Gebolze aus - da haben die Jungs von Sensible Software immer noch die Nase vorn. Für ein unterhaltsames Spielchen zwischendurch ist Lothar Matthäus aber trotzdem fast zu schade, bleibt es doch in Sachen Optionsvielfalt ungeschlagen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

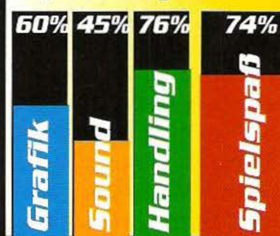
BESONDERHEITEN
Zwei-Spieler-Team-Modus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Ocean

RANKING

Sportspiel



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal



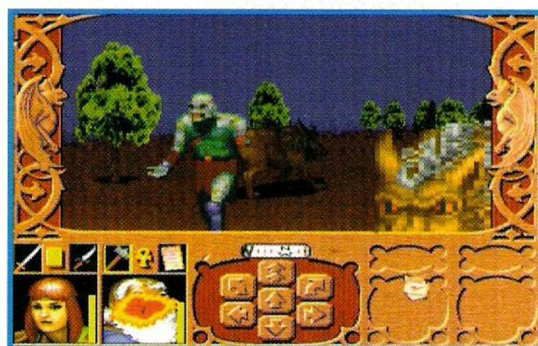
Ravenloft - Strahd´s Possession

Blutsauger

SSI, seit langem für seine Rollen- und Strategiespiele bekannt, hat den Kampf mit Origin aufgenommen. Ihr neuestes Werk Ravenloft versucht, die Fans der Underworld-Reihe zum Fremdgehen zu bewegen.

Eines Tages, Sie schlendern gerade durch die Gänge der Burg Ihres Herrn, werden Sie Zeuge eines Attentats auf Ihren guten Herrscher. Sie stürmen zu ihm, doch glücklicherweise ist er selber ziemlich unverletzt, scheinbar hatte es der Dieb nur auf ein Medaillon abgesehen. Die alarmierte Wache macht sie darauf aufmerksam, daß eine Schattengestalt gesichtet wurde, die auf dem Weg Richtung Wald war. Natürlich machen Sie und ein Kampfgefährte sich gleich auf den Weg, den Räuber zu stellen.
Hier nun steigen Sie in das Spiel ein. Nach dem schon aus Eye of the Beholder bekannten System müssen Sie zuerst zwei Charaktere erschaffen, bevor Sie sich in das Abenteuer werfen können. Sehen Sie dazu auch den Kasten über die Charaktergenerierung.
Mit Ihren beiden Helden stehen Sie nun am Anfang einer Waldschneise und sehen in einiger Entfernung den Räuber rennen. Ein kurzer Sprint und er ist eingeholt und ziemlich schnell auch besiegt. Doch nachdem Sie die letzte seiner Habseligkeiten an sich genommen haben, werden Sie von einem grauenhaften Nebel eingeschlossen, der Sie jegliche Orientierung verlieren läßt. Nachdem der Nebel sich verzogen hat, finden Sie sich in einer vollkommen fremden Welt wieder. In einer Ruine gleich in Ihrer Nähe finden Sie ein Skelett, und ständig werden Sie von Wölfen, Briganten und anderen Kreaturen attackiert. Irgendetwas ist in dieser Gegend nicht in Ordnung. Nach kurzer Zeit vernehmen Sie das erste Mal den Namen Strahd. Doch erst im weiteren Verlauf des Spieles erkennen Sie die volle Wahrheit über Graf Strahd von





Nur den Nippel durch die Lasche...

Die Oberfläche von SSIs neuestem Rollenspiel ist eine gelungene Mischung aus den Oberflächen der Ultima Underworld- und der Eye of the Beholder-Reihen.

1. Portraits der bis zu vier Charaktere Ihrer Party werden links und rechts am unteren Bildschirmrand dargestellt. Die Charaktere auf der linken Seite befinden sich dabei vor den Charakteren auf der rechten Seite. Selbstverständlich, daß Sie auf der linken Seite eher Kämpfer und auf der rechten Seite eher Priester und Zauberer plazieren sollten.
2. Die üblichen Richtungstasten wurden noch um einen Doubletime Forward-Button erweitert, der die Mannschaft zum Rennen veranlaßt.
3. In diesen beiden Kästen werden die Gegenstände angezeigt, die die Charaktere in ihren Händen halten. Ein Klick mit der linken Maustaste auf diese Kästen veranlaßt den Charakter, den angewählten Gegenstand zu benutzen. Waffen können Sie aber auch benutzen, indem Sie im Nahkampf den Mauscursor auf ihrem Feind plazieren und die linke Maustaste drücken.
4.+5. Das Holy-Symbol und das Spellbook zeigen Ihnen, wenn sie mit der linken Maustaste angeklickt wurden, eine Liste der verfügbaren Zaubersprüche. Ein zweiter Klick schließt die Liste wieder.
6. Natürlich darf auch in diesem Spiel der allgegenwärtige Kompaß nicht fehlen.
7. Genau unter der 3D-Ansicht werden Meldungen des Spieles angezeigt.
8. Da das in Ravenlaft verwendete AD&D-System nur Hitpoints und keine Spellpoints verwendet, finden Sie hier im Gegensatz zu Spielen wie Ultima Underworld und Might & Magic nur eine Hitpaintanzeige.

Zarovitsch. Er ist der letzte derer von Rabenhorst und herrscht unumschränkt über Barovia. Er ist eine Kreatur der Finsternis und kann nur durch ein besonderes Artfakt besiegt werden. Zufälligerweise trifft die Beschreibung dieses Artefakts genau auf das Medaillon Ihres Herrn zu.

Hi-Res!?

Schon während des Vorspanns überkam mich ein eigenartiges Gefühl. Irgendetwas war hier anders als sonst! Dann kam es mir: SSI hat mit Ravenloft den Standard-VGA-Modus verlassen und hat hochauflösende Grafiken mit 640x480 Bildpunkten und 256 Farben verwendet. Sie bewegen sich dabei wie in Underworld oder DOOM - allerdings bei weitem nicht so schnell - durch eine fließend scrollende Landschaft. Die Grafikdarstellung ist von

Die Charaktergenerierung

Ich möchte einen weiblichen, humanoiden Paladin mit guter Gesinnung und einer attraktiven Figur!

Wenn Sie sich gegen die wie immer beigefügten Instant-Helden entscheiden, können Sie sich auch bei einer Zigeunerin eigene Helden erschaffen. Die üblichen AD&D-Rassen und Berufe stehen dabei zur Auswahl. Die Generierung wurde dabei sehr ansprechend in Szene gesetzt. Eine Wahrsagerin verteilt vor Ihnen verdeckt Karten, die nach dem Umdrehen die jeweils in Frage kommenden Auswahlmöglichkeiten zeigen. Als letzte Auswahlmöglichkeit können Sie auch noch die Charakterwerte modifizieren, um mit einer Art Supermann in das Spiel einzusteigen. Da der Schwierigkeitsgrad des Spiels von Anfang an sehr hoch ist, sollten Sie diese Erleichterung ohne Gewissensbisse ausnutzen. Schwer genug bleibt das Spiel auch so.

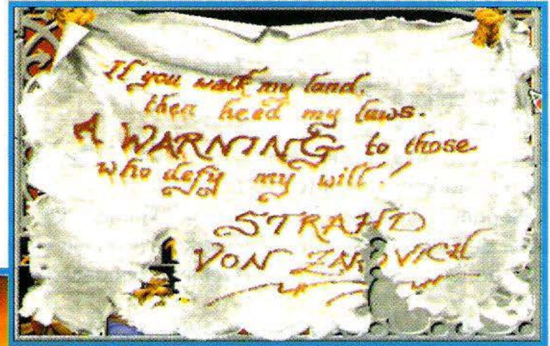
Statement



Obgleich SSI schon seit längerer Zeit nicht mehr mit den Multimediaspektakeln von Origin & Co. mithalten konnte, haben mich die SSI-Rollenspiele immer noch in ihrem Bann halten können. Ravenloft verbindet nun das sehr gute AD&D-Kampfsystem mit neuester Technik. Zwar könnte die Grafik hier und da noch farbenprächtiger und detaillierter und die Steuerung weniger hakelig sein, aber der Schritt zur gut animierten SuperVGA-Grafik ist gemacht. Die mit der Grafik und den sehr guten Soundeffekten erreichte Atmosphäre gibt ihr übriges, um aus Ravenloft ein gutes, wenn auch vom Schwierigkeitsgrad her sehr anspruchsvolles Rollenspiel zu machen. Rollenspiele werden sich in Zukunft nicht nur an Origins und Westwoods, sondern auch wieder an SSIs Produkten messen müssen!

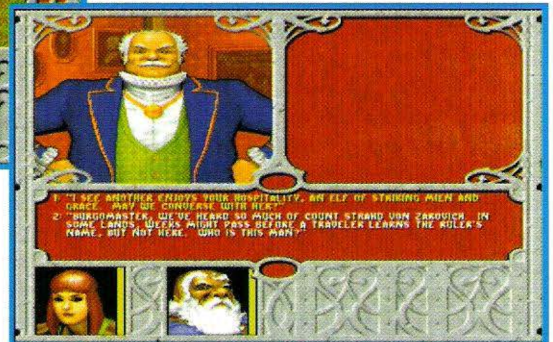


Charakter- und Inventorybildschirm in einem: eine sehr übersichtliche Lösung.





Der Bürgermeister lädt Sie in das Rathaus ein.



der Geschwindigkeit in etwa vergleichbar mit der von Underworld. Doch trotz der hochauflösenden und teilweise sehr detailgenauen Grafik ist die erzeugte Illusion auf keinen Fall mit der von DOOM vergleichbar. Auch wenn Sie sich nicht ganz mit dieser Grafik anfreunden können, müssen Sie auf Ravenloft nicht unbedingt verzichten. Auf Wunsch können Sie sich auch wie in der Beholder-Reihe schrittweise durch das Spiel bewegen. Doch die wahre Grafikpracht offenbart sich erst während der zahlreichen Zwischenanimationen. Als Westwood (Eye of the Beholder I+II) die Zusammenarbeit mit SSI beendet hatte, schien es, als ob sich SSI von seinen besten Leuten hatte trennen müssen. Der dritte Teil der Eye of the Beholder-Serie konnte in Bezug auf die Grafik überhaupt nicht mehr überzeugen. Doch nicht so Ravenloft! Ebenfalls hochauflösende Grafiken und Animationen erzeugen sehr gekonnt die aus den Draculafilmen bekannte Gruselatmosphäre. Diese Atmosphäre wird durch die 100% zur Grafik passenden Soundeffekte noch verstärkt. Während Sie sich durch die von Wesen der Dunkelheit bewohnten Gebiete bewegen, vernehmen Sie des öfteren ein schauriges Lachen oder das Heulen der Wölfe.

Nicht alles ist Gold...

... was glänzt. Leider ist die Steuerung nicht ganz so gelungen. Sie können zwar zwischen der von Ultima bekannten freien Steuermethode und der von Eye of the Beholder bekannten Schrittsteuerung wechseln, doch das Gelbe vom Ei ist leider keine von beiden. Die Schrittsteuerung reagiert etwas überempfindlich, so daß Sie sich, wenn Sie sich nicht wirklich langsam Schritt für Schritt bewegen (was mit einer Horde Monster im Rücken nicht unbedingt empfehlenswert ist!) leicht an einem vollkommen anderen Ort befinden als wo Sie eigentlich hin wollten. Die Schrittsteuerung dagegen ist schon sehr viel gelungener, kann aber trotzdem nicht die heutigen Standards erreichen. Vor allem wenn Sie die im Kampf aufgrund ihrer Schnelligkeit überlegene Maussteuerung benutzen, knallen Sie öfter als Ihnen lieb ist in Kurven gegen eine Wand, da Sie die Kurve entweder zu weit oder zu eng genommen haben.

Lars Geiger ■

Einsteigertips

Ravenloft hat einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad und eignet sich eigentlich nicht so sehr für ein erstes Hineinschnuppern in das Genre. Doch wenn Sie die folgenden Tips beherzigen, wird Ihnen hoffentlich nicht so schnell die Lust an diesem Spiel durch das zu häufige Ableben Ihrer Recken vergehen:

1. Verzichten Sie bei der Charaktergenerierung darauf, einen Zauberer mit in Ihre Gruppe aufzunehmen. Sie werden sehr bald (im Rathaus) eine Zauberin finden, die sich Ihnen gerne anschließen wird.
2. Verzichten Sie möglichst auf Mehrklassencharaktere, denn sie steigen sehr viel langsamer auf als Einklassencharaktere.
3. Rennen Sie, nachdem Sie vom Nebel verschluckt wurden, gleich in die Ruine vor Ihnen und drücken Sie den Knopf an der linken Wand. Sie öffnen damit eine Falltüre in den Keller, wo Sie Waffen und Rüstungen finden, die Ihnen sicherlich nützlich sein werden.
4. Benutzen Sie möglichst nicht den STEP-Modus, sondern bewegen Sie sich wie in Underworld frei durch die Gegend. Wenn Ihnen zu viele Gegner auf den Leib rücken oder wenn Ihr Gesundheitszustand zu schlecht wird, haben Sie eine größere Chance, noch an einen sicheren Platz zu entkommen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 13 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- CD-ROM-Version bald erhältlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	85%	85%	80%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

PC Games Disc & Mag



PLAYERS GUIDE

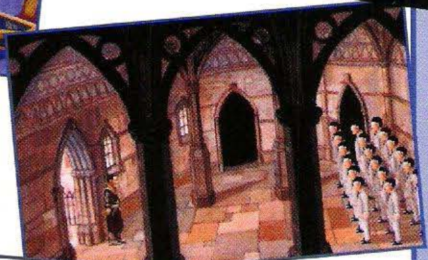
DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 6/94



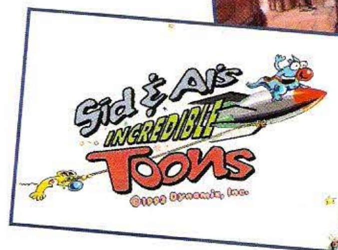
Die Tips & Tricks finden Sie aus technischen Gründen ab Seite 59.

Star Trek

Beneath a Steel Sky



Sid & Als Incredible Toons



CODES

Crazy Cars 3Double Dragon
Eye of the Beholder
The First Samurai
Gods
Jurassic Park
Magic Pockets
Master of Orion
Pinball Dreams
Prince of Persia
Railroad Tycoon
Robocod
Sim City
Space Harrier
Star Control 2
Subwar 2050
Terminator Rampage
TFX
Wiz Kid
Xenon II



POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

VERTRAUENSFRAGE

Hi Rainer,
kommen wir ohne die übliche Schleimerei zur Sache. Ich habe ein Problem, nämlich die Anzeigen bei Euch in der Zeitung. Die Software ist billig, die Lieferzeit kurz und ohne Verpflichtungen. Um ein Beispiel zu nennen: Firma „A" bietet Lands of Lore für DM 65,95, aber ein „B" (ein bedeutendes Kaufhaus) für DM 125,95 an. Wie kommen solche Unterschiede zustande? Da ich nur ein knappes Budget zur Verfügung habe, kaufe ich natürlich nur das billigere. Wer kann mir beweisen, daß „A" keine Briefkastenfirma ist? Also, was soll ich tun? Hilfe erwünscht!

Euer ewig treuer Leser Uwe Opgenoorth

Sehr erfreulich, daß Du das oft übliche Einschmeicheln weggelassen hast - obgleich ich finde, daß Du dafür am Schluß etwas dick aufträgst. Aber lassen wir das. Natürlich können Versandhändler wesentlich billiger anbieten als z.B. Kaufhäuser. Das hat verschiedene Ursachen. Sie haben bedeutend kleinere Räumlichkeiten, wenig Personal und ein kleineres Warenlager. Das sind Faktoren, die unheimlich Kosten verursachen und natürlich (vom Kunden - wem sonst) bezahlt werden müssen. Ich will nun aber nicht die Kaufhäuser verdammen. Sie bieten entscheidende Vorteile! Ich kann aus einer Unzahl von Produkten wählen, ich kann mir z.B. mein Spiel vor dem Kauf ansehen (evtl. ausprobieren), sie bieten Service und Beratung, und sollte die Diskette defekt sein, trage ich sie einfach zurück und bekomme (ohne lästiges Hantieren mit dem Postweg) Ersatz. Dafür sind Versandgeschäfte meist in der Lage, die Preise so zu gestalten, wie es einem Kaufhaus nicht möglich wäre. Leider finden sich in diesem Markt immer wieder ein paar wenige schwarze Schafe. Ich habe zwar keine Bedenken, etwas über den Versandweg zu bestellen, aber ein bißchen Vorsicht ist immer angebracht. Zahlen per Vorkasse kommt nicht in Frage. Wenn man sich im Kreise seiner Bekannten umhört, erfährt man eigentlich immer von einem Versender, mit dem andere bereits gute Erfahrungen gemacht haben. Hier ist das Risiko nahe Null. Leider habe ich keine näheren Angaben über Firma „A", aber ich hoffe, Dir dennoch etwas weitergeholfen zu haben.

ZUKUNFTSSORGEN

Liebe PC Games-Redaktion!
Erstmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift. Sie ist wirklich super, aber:
1. Warum ist die Cover-Disk in fast jeder Ausgabe erst für 386er? Und die Reviews sind auch zu 90% erst ab 386 - in Ausgabe 4/94 sogar 100%! Für mich mit meinem 286er ist das echt doof. Ich wäre Euch dankbar, wenn Ihr Eure Zeitschrift in Zukunft etwas 286-freundlicher gestalten würdet. Sehen wir es einmal so: Spiele für einen 286er funktionieren auch auf einem 386er, nur umgekehrt eben nicht.
2. Warum müßt Ihr im hinteren Teil der PC Games immer 4 - 10 Seiten über Hardware schreiben? OK, vielleicht interessiert es manche Leute, aber ich denke, die PC Games ist, wie der Name schon sagt, eine Spielezeitschrift. Ich finde, Hardwarezeitschriften gibt es genug.

Euer (bis jetzt noch) treuer Leser: Thomas Kelkel

Vielen Dank, wir haben Dein Lob unserer Zeitschrift ausgerichtet.
1. Wir machen die Cover-Disk nicht selbst - sie wird uns vom Hersteller zur Verfügung gestellt. Wenn wir recht wenig für den 286er bringen, liegt das nicht an uns. Nicht wir sind 286-unfreundlich, die Zeiten sind es! Wenn zusehends weniger für diese Maschine erscheint, was sollten wir da machen? Wir sind nicht der Softwaremarkt - wir berichten nur darüber.
2. Wir denken eigentlich, daß unsere Hardwareseiten ganz gut in den Hobbybereich passen und auch gut ankommen. Auf dem Weg zur Hardwarezeitschrift sind wir deshalb noch lange nicht. Man sollte eben gelegentlich über den eigenen Tellerrand gucken.

FREUNDSCHAFT

Liebe PC Games Redaktion!
Leider ist mein Computer kaputt, darum muß ich mit der Schreibmaschine schreiben. Ich finde Eure Zeitschrift einfach super, trotzdem habe ich ein sehr großes Problem! Ein paar meiner Freunde haben sehr viele Raubkopien. Zum Beispiel (hier stand eine Liste von einigen Namen inkl. Adressen!!!). Ich kann es nicht

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (6/94) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: __
2. Heftlayout: __
3. Textqualität: __
4. Themenangabe: __

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

ertragen, wenn jemand umsonst an Spiele, Programme und andere Software herankommt. Ich weiß nicht, was ich mit meinen Freunden machen soll. Wenn ich sie bei der Polizei anzeige, wissen meine Freunde ja, wer sie angezeigt hat, und das will ich auf gar keinen Fall. Ich will die Freundschaft nicht aufs Spiel setzen. Wie kann ich sie anonym anzeigen? Könnt Ihr das für mich machen?

Freundliche Grüße: Willy

Als ich Deinen Brief lesen mußte (jeder Job hat seine Schattenseiten) merkte ich, wie sich meine Haare, Zähne und Fingernägel in der Art des klassischen Wolfsmenschen aufrichteten. Es stimmt schon, daß wir gegen Raubkopien sind, aber auf das Niveau eines „Blockwarts" wollen wir uns nun, im Gegensatz zu Dir, doch nicht herablassen. Wer einen Freund wie Dich hat, braucht keine Feinde! Deinen Vorschlag finde ich (milde ausgedrückt) charakterlos! Wir denken gar nicht daran, Deine Feigheit und den Mangel Rückgrat zu unterstützen. Bitte verschont uns in Zukunft mit derartigen Briefen. Das Fassungsvermögen meines Mülleimers (der einzig richtige Aufbewahrungsort für derartige Epistel) ist begrenzt.

KRITIK

Hallo Rainer!
Ich bin erst neulich auf die MS-DOSe umgestiegen und habe deshalb auch erst wenige PC Games gekauft. Zum Thema Raubkopien möchte ich nur einen Satz schreiben: Ich finde, wenn ein Spiel nur 50 DM kosten würde, würde es auch mehr gekauft, da ich mir vorstellen kann, daß Schüler (wohl die häufigste Art von Raubkopierer) auch ein Gewissen haben. Weiter im Text! Da ich noch gute Erinnerungen an andere Zeitschriften habe (nennen wir sie der Einfachheit halber mal Play Time und Amiga Games), finde ich, daß Eurer Zeitschrift das gewisse Etwas (sprich Pep und Witz) fehlt. Wie wäre es z.B. mit einigen Comics zur Auflockerung (siehe Play Time)? Außerdem distanziert Ihr Euch von Euren Lesern (das leidige „Sie"). Die Tips und Tricks sollten erweitert werden (und nicht unbedingt zu 85% aus Komplettlösungen bestehen), die Leserbriefecke bedarf dringendst einer Umstrukturierung; z.Z. kann man sie nämlich auf einen Slogan bringen: „Raubkopien hin und her". Wie wäre es z.B. mit „muß so viel Werbung sein?", oder lesen außer mir tatsächlich nur Leute aus dem Altersheim diese Zeitschrift? Eure Zeitung liest sich so, als ob das Durchschnittsalter der Redaktion bei 55-65 Jahren liegen würde! So, nun denkt Ihr bestimmt darüber nach, ob Ihr nicht aufgeben solltet. Aber nein! Alles in allem seid Ihr nämlich doch nicht sooo schlecht! Wenn Ihr alle obengenannten Tips befolgen würdet, könntet Ihr bestimmt ein paar jüngere Leser (12-50 Jahre) bekommen. Ich hoffe, daß dieser Brief zur Kenntnis genommen wird.

Bis bald: Der neue Leser

Gute Spiele kann man oft schon bald als Sonderangebot für ca. 50 DM kaufen - davon wird auch nicht mehr Gebrauch gemacht - hatten wir aber schon ein paar mal. Auch weiter im Text:
Comics würden wir hier eigentlich höchst widerwillig bringen, da wir gerne eine „seriöse" Zeitschrift machen wollen. Wenn das nun mit Altersheimatmosphäre gleichgesetzt wird, halten wir das schon für schroff übertrieben. Zu diesem Stil gehört auch das „Sie", was nichts über eine Distanzierung, sondern etwas über Wertschätzung aussagt. Ich rede den Leser übrigens immer so an, wie er mich. Das scheint mir eine gute Alternative zu sein. Wir bringen nun schon 32 Seiten Tips und Tricks - und das soll immer noch zu wenig sein? Auch mir hängt das leidige Thema „Raubkopien" wirklich schon zum Hals heraus, aber immer und immer wieder erscheinen Briefe dazu. Selbst Du konntest es Dir ja nicht verkneifen. Und dann auch noch darüber querulieren - das hab ich gern! Im übrigen kann ich Dir versichern, daß das Durchschnittsalter der Redaktion signifikant unter 55-65 Jahren liegt. Auch außerhalb der Altersheime dürften wir den einen oder anderen Leser haben. Hoffe ich doch zumindest....

DAS ÜBLICHE

Hallo Rainer,
ich sage es jetzt gleich am Anfang: „Ich bin Raubkopierer!". Und ich möchte mich nicht einmal über das Pro und Contra in meinem Brief auslassen, aber ich muß mal meine Meinung zu dem Thema darlegen. Ich muß herzhaft über bestimmte Leute lachen (z.B. ein Münchner Rechtsanwalt), die es zu ihrer Lebensaufgabe gemacht haben, sogenannte Raubkopierer zu stellen. Ich lache deswegen, da die selbsternannten Jäger gegen richtige Raubkopierer eh keine Chance haben, da richtige Raubkopierer bessere Computeraustattungen haben als manche Softwarefirma! Ich mache Dir mal ein Beispiel: Ich besitze 486 DX2, 16 MB RAM, ein internes 28.800er Modem, zwei 510 MB Harddisks, CD-ROM, ein D-Netz Telefon und eine ISDN-Karte. Meine Festplatten sind kryptonisch gesichert und dadurch auf keinen Fall für die Polizei zugänglich. Ich habe Kontakte in Amerika, Kanada, Hong Kong und Japan, dadurch habe ich immer die neuesten Programme. Durch meine asiatischen Kontakte ist es mir möglich, manche Hardware billiger einzukaufen als in Deutschland (z.B. 486DX2 für ca. 800DM). Ich möchte noch sagen, daß ich technisch meinen Jägern weit überlegen bin. Getauscht wird über das D-Netz (außerdem ist die Manipulation des Telekomcomputers kein Problem), das ja bekanntlich noch abhörsicher ist. Desweiteren werden die Daten verschlüsselt; also kein Zugang für neugierige Leute. Aber was möchte ich wohl ausdrücken? Ganz einfach: diese Jägerfritzen werden die Großen (wie mich) eh nie kriegen, dafür ist unsere Logistik einfach zu gut. Gefangen allerdings werden nur die Kleinen (Kinder?)! Wenn ein Rechtsanwalt aus München alle Kleinen gefangen hat, wird es immer noch Raubkopien geben; so oder so. Mein nächster Punkt betrifft die Sache mit dem CD-ROM. Da heißt es immer, auf CD ist alles sicher, da nichts kopiert werden kann. Diese Aussage ist falsch! Ich selbst besitze Rebel Assault, allerdings nicht auf CD. Das ganze Spiel ist gepackt auf 200 MB und das Einzige was man dazu braucht, ist ein 32 Bit-Betriebssystem (OS 2), den nötigen TSR-Packer und schon geht's los! Und so ist es mit allen Spielen. Außerdem kommen bald die ersten wiederbeschreibbaren CDs auf den Markt. Dann hat sich das Thema CD-ROM erledigt!
Mein letztes Thema gilt Euch! Ihr wettert immer über die Raubkopierer mit „Du sollst nicht...." (wie in der Kirche). Aber ich muß Euch einmal ernsthaft fragen, was Ihr gegen die Raubkopierer macht? Einen Bericht über Spieleverleiher vermisse ich! Berichte über Shareware vermisse ich! Eure Intelligenz vermisse ich manchmal auch!! Wenn Du Dich dazu durchringen solltest, diesen Brief zu beantworten, dann nimm Stellung zum Thema und nicht wieder das Pro und Contra von Raubkopien!

Ciao....

Es ist mir schon klar, daß Du recht gute Chancen hast, ungeschoren davonzukommen. Obgleich sich mir der leise Verdacht aufdrängt, ob Du bei Deinen (sicherlich enormen) Kosten für Hardware, Telefonrechnung usw. nicht auch die Originale hättest kaufen können, von den Spielen die Du wirklich nutzt. Aber das fändest Du bestimmt uncool, oder? Ich kann mir aber nicht vorstellen, daß es Dir wirklich nur um die Spiele geht! Kann

ich Deinen Zeilen ein ganz klein wenig Geltungssucht entnehmen? Ja, Du bist ein toller Hecht. Geht es Dir nun besser? Fein. Illegalität wird nicht cool, wenn man sie professionell betreibt, aber ich will nicht predigen - zudem langweilen mich die endlosen Wiederholungen grenzenlos. Hauptsache ist doch, daß die anderen die Entwicklungskosten für neue Spiele tragen und Du Dir stattdessen noch eine Satellitenempfangsanlage samt Innenbeleuchtung und imperzeptiblen Impluvium in Deinen Rechner einbauen kannst. Ist er eigentlich auch tiefer gelegt und hat er einen Spoiler? Warum nicht? Bis hierher fand ich es ja noch recht spaßig. Lediglich Dein letztes Thema brachte meine Halsschlagader zum Anschwellen. Wir bringen keine Berichte über Shareware? Liest Du eigentlich unsere Zeitschrift? Über Spieleverleiher brachten wir deshalb nichts, weil hier die Rechtslage noch nicht geklärt ist - was nicht zuletzt ein Verdienst von Leuten wie Dir ist. Und die Sache mit der Intelligenz ist auch ein zweischneidiges Schwert. Die gewisse Art von krimineller Energie, welche Du versprühst (nun fühlst Du Dich sicher geschmeichelt) zeugt auch nicht gerade von bahnbrechenden Gedankengängen. Hat jemand mein Valium gesehen?

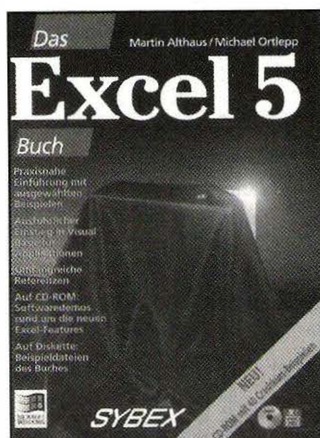
DER TREKKER

Hallo Rainer,

Der Grund meines Schreibens ist Dein Aufruf zu einem neuen Thema. Ich finde auch, daß es langsam ätzend wird, immer auf dem selben herumzuhacken! Schon seit längerem bin ich stolzer Besitzer eines PCs - angefangen mit einem 8086 bis zum heutigen 486er. Ich komme eben an keiner irgendwie bezahlbaren Hardwaresteigerung auf dem PC-Sektor vorbei. Da ich zudem noch ein absoluter Trekker (Star Trek-Fan) bin, reizt es mich, das letzte aus meinem PC herauszuholen. Es hat mich u.a. schon immer genervt, daß man in Zeiten der Hochtechnologie noch auf einer Tastatur herumtippen muß, statt seine Kommandos per Wortbefehl einzugeben. Doch siehe da, mein Wunsch wurde erhört! Zu Weihnachten legte ich mir einen Soundblaster 16 ASP SCSI 2 zu. Via „Voice Assist" konnte ich endlich meinen PC dazu bringen, nicht nur Befehle von der Tastatur, sondern auch gesprochene auszuführen. Nach mehreren Wochen war ich in der Lage, jede unter Windows installierte Anwendung und Hardware per Wortbefehl zu steuern. Bei der Textverarbeitung hat mich nur der Umfang des Dudens davon abgehalten, ihn komplett einzugeben. Ich schätze, meine Nachbarn wundern sich schon, warum ich oft stundenlang irgendwelche Worte zehnmal hintereinander ausspreche. Als ich daranging, meinen Computer auch noch per „Monolog" zum Sprechen zu bringen, stolperte ich im Handbuch über den Satz „denken Sie daran, daß Monolog Englisch spricht". Aus der Traum! Gibt es eine Version oder ein Programm, das Sprachausgabe auch in deutscher Sprache ermöglicht? So, das wäre mein Beitrag zu einem neuen Thema, was heute mit dem PC alles möglich und für Otto Normalverbraucher auch bezahlbar ist.

Live long and prosper:
Dirk Leutloff

Das uralte Thema hängt auch mir zum Hals heraus - der Brief über dem Deinen war ein Ausrutscher, weil mich der Typ gar zu sehr gereizt hat. Dein vorgeschlagenes Thema ist bestimmt nicht das schlechteste und ich bin schon gespannt, ob sich andere Leser dazu äußern möchten. Leider ist mir auch kein Programm bekannt, das Sprachausgabe in deutsch ermöglicht. Ich bin auch gar nicht so traurig darüber. Mir persönlich wäre es sehr recht, wenn mein PC auch weiterhin die Klappe hält. Falls ich noch etwas darüber in Erfahrung bringen kann (Ihr werdet mich doch wohl nicht hängen lassen?), werde ich es Dir wissen lassen. Versprochen.

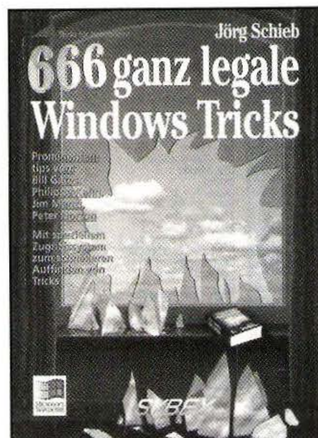


Das Excel 5 Buch

MS Excel 5 ist zweifellos die stärkste Kalkulationssoftware auf dem heutigen PC-Markt. Seit dem Update von Version 4 hat das Programm eine Vielzahl neuer Features erhalten. Mit dem Excel 5 Buch bekommen Sie ein umfangreiches, überarbeitetes Nachschlagewerk, welches Ihnen die notwendigen Kniffe aufzeigt, um diese Software optimal einzusetzen. Denn mit den ausführlichen Praxisanleitungen können Sie selbst schwierigste Aufgaben schon nach kurzer Zeit bewältigen. Der Aufbau einer Tabelle und die Erstellung von Diagrammen wird ebenso ausführlich behandelt wie die Entwicklung eigener Präsentotionen. Selbst auf die Programmierung von Applikationen mittels Visual Basic wurde verstärkt eingegangen. Obendrein ist diesem ausführlichen Referenzwerk noch eine CD-ROM beigefügt, auf der Sie 40 selbstlaufende Crashkurse finden, die Ihnen als Film sämtliche Problemlösungen anschaulich darstellen.

Thomas Brenner ■

Althaus / Ortlepp
Das Excel 5 Buch
Sybex
1026 Seiten
DM 79.-
ISBN 3-8155-0095-8

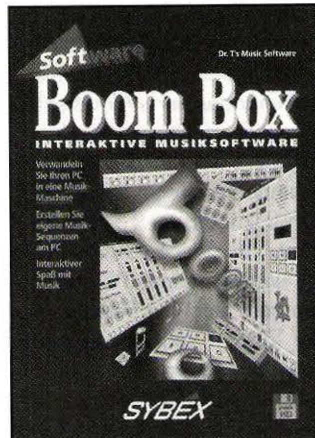


666 ganz legale Windows-Tricks

Traum oder Alptraum? Mit dem ganzen Rummel, der heutzutage um Windows gemacht wird, kann man sich ein Leben ohne das „aufgesetzte Betriebsystem" (fast) nicht mehr vorstellen. Obwohl Version 3.1 und 3.11 for Workgroups schon sehr benutzerfreundlich geworden sind, stößt man trotzdem immer wieder auf kleinere und größere Probleme beim Fensterln. Windows-Guru Jörg Schieb hat für Anfänger, Ratlose und Draufgänger recherchiert und eine große Sammlung von Tips und Tricks zusammengetragen. Vom System-Galopp bis hin zu Farb-Klecksereien; für jeden ist garantiert der ein oder andere Kniff enthalten. Und damit man über die 666 Hilfen nicht den Überblick verliert, wurden sie allesamt in zugehörige Kapitel eingeteilt. Ein roter Faden führt Sie dabei durch das gesamte Buch. Als besonderes Schmankerl finden Sie auch Prominenten-Tips z.B. von Microsoft-Boss Bill Gates oder DOS-Spezialist Peter Norton.

Thomas Brenner ■

Schieb, Jörg
666 ganz legale
Windows-Tricks
Sybex
678 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-7060-3



Boom Box

Musiksoftware, die ohne Windows 3.1 auskommt? Unglaublich, aber so etwas gibt es tatsächlich noch. Mit der Boom Box wird selbst ein betagter 286er noch zum Ghettobloster und Session-Studio. Das Programm bietet eine grafische Benutzeroberfläche und dazu noch viele nützliche Optionen, die hilfreich beim Erstellen eigener Grooves und Backgrounds sind. Das Klangerlebnis bewegt sich dabei aber leider auf dem Niveau der sehr niedrig geholtenen Hordworeanforderungen. SoundBlaster Pro (nix 16 ASP!), Thunderboard und Pro Audio Spectrum werden unterstützt. Die mäßigen FM-Tunes, die man der Boom Box entlocken kann, werden dem hohen Preis von knapp DM 60.- nicht sonderlich gerecht. Für olle ungeduldigen Sofort-Einsteiger wurden schon ein paar fertige Grooves beigepackt, damit man gleich nach dem Programmstort lauschen kann, was die BB denn so alles drauf hat. Antiquitätensammler werden von diesem Teil begeistert sein.

Thomas Brenner ■

Dr. T
Boom Box
Sybex
30 Seiten
DM 59.-
ISBN 3-8155-9111-2



Das Flugsimulator 5 Buch

Obwohl der Titel des Buches auf einen Handbuchersatz schließen läßt, handelt es sich bei dem umfangreichen Werk hauptsächlich um ein Lernbuch für Flugsimulatoren aller Art. Die speziellen Eigenschaften vieler Flugzeugklassen werden hier ebenso erläutert wie Luftfahrtgesetze, Grundlagen der Navigation und die wichtigsten Flugmonöver. Da die Tastenbelegungen, Cockpitanzeigen und Flugzeugtypen des Flugsimulator 5 ausführlich beschrieben werden, wird das Buch trotzdem seinem Titel gerecht. Ebenso findet sich eine Checklist und eine Aufstellung der Koordinaten zahlreicher Flughäfen in den Anhängen. Dem Buch sind Flugkarten von Los Angeles, Chicogo und San Francisco beigelegt, außerdem findet sich auf der Diskette eine Demo-Version von Final Approoch, womit sich unter Windows eigene Anflugkarten erstellen lassen. Für Fons sicherlich ein empfehlenswertes Nachschlagewerk.

Harald Wagner ■

Dille, Frank/
Leddin, Ulrich
Das Flugsimulator 5 Buch
Sybex
590 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-88745-261-5

Inserentenverzeichnis 6/94

1. Pizza Connection

Man sollte es nicht für möglich halten, aber in puncto Arbeitsaufwand lassen sich ein Pizza-Bäcker und ein Besitzer eines 5-Sterne-Lokals auf eine Stufe stellen. Sehen Sie selbst. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: Neu

2. Dark Legions

SSI ist wieder im Geschäft. Nach Dark Sun kommt nun Dark Legions, das allerdings mit einem Rollenspiel wenig gemein hat. Für Strategen mit einem Faible für Fantasy wie geschaffen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: Neu

3. Fury of the Furries

Auf leisen Sohlen ist Fury of the Furries aus der Versenkung gekommen und niemand dachte auch nur im geringsten, es könnte sich um einen Hit handeln. Nobody`s perfect!?! (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 89%

4. Cannon Fodder

Cannon Fodder konnte auf dem Amiga ganze Heerscharen in seinen Bann ziehen. Ob es trotz der offensichtlichen Brutalität auch für Sie in Frage kommt, können Sie leicht nachprüfen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 71%

5. Die Siedler

Sie haben die PC Kombi mit dem Spiel Ramses gekauft, möchten aber auf Die Siedler nicht verzichten? Dann können Sie die Coverdisk dieser Ausgabe nachbestellen. (1 DD-Diskette)

Unsere Wertung: 82%

Hotline

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung +DM 10,- Porto)

1. ❐ Pizza Connection 1 HD-Diskette (DM 4,-)
2. ❐ Dark Legions 1 HD-Diskette (DM 4,-)
3. ❐ Fury of the Furries 1 HD-Diskette (DM 4,-)
4. ❐ Cannon Fodder 1 HD-Diskette (DM 4,-)
5. ❐ Die Siedler 1 DD-Diskette (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum · Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH
PC-Demo/Sharewareservice
Kobergerstraße 41
90408 Nürnberg

Leserbefragung

Wir räumen unser Archiv! Wenn Sie sich bei dieser riesigen Verlosungsaktion beteiligen möchten, dann beantworten Sie einfach die folgenden Fragen und schicken das Ganze an unsere Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Leserbefragung
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

1. Ihr Geschlecht
❑ männlich
❑ weiblich

2. Ihr Alter
❑ bis 15 Jahre
❑ 15 bis 17 Jahre
❑ 18 bis 20 Jahre
❑ 21 bis 25 Jahre
❑ 26 bis 30 Jahre
❑ 31 Jahre und älter

3. Ihre Tätigkeit
❑ Grundschule
❑ Hauptschule
❑ Realschule
❑ Gymnasium
❑ Auszubildender
❑ Ersatz-, Wehrdienst
❑ Student
❑ berufstätig
❑ Beruf:____________

4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Ihres Wohnortes?

____

5. Wenn Sie die aktuelle PC Games-Ausgabe bewerten, welche Schulnote erhält sie?

____

____

6. Seit wann lesen Sie PC Games?
Ausgabe_______/9___

7. Was finden Sie an PC Games gut?

____

____

8. Was finden Sie an PC Games weniger gut?

____

____

9. Welche Rubriken lesen Sie in PC Games? (Zutreffendes bitte ankreuzen)
❑ News
❑ Reviews
❑ Previews
❑ Tips & Tricks
❑ Leserbriefe
❑ CD-ROM
❑ Hardware
❑ Specials

10. Welche Themen vermissen Sie in PC Games?

____

____

____

____

____

11. Wieviele Seiten der PC Games lesen Sie?
❑ etwa die Hälfte
❑ etwa drei Viertel
❑ alle/fast alle

12. Wie lange lesen Sie PC Games?
❑ bis 1h
❑ bis 2h
❑ bis 3h
❑ länger als 3h

13. Ich sammle PC Games-Ausgaben.
❑ ja
❑ nein

14. Wie nahe steht Ihnen PC Games? (Bitte tragen Sie eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.

____

15. Wie beurteilen Sie das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?
❑ ausgewogen
❑ zu viele Anzeigen

16. Welche Informationen entnehmen Sie den Anzeigen in PC Games?
❑ Anregungen für Kaufentscheidungen
❑ Hinweise auf Serviceleistung
❑ Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
❑ Preise
❑ keine
❑ andere, nämlich

____

17. Welche anderen Computer-Magazine lesen Sie regelmäßig?
❑ Play Time
❑ Power Play
❑ ASM
❑ PC Player
❑ PC Joker
❑ Computer Persönlich
❑ Chip
❑ CT
❑ PC Welt
❑ Win
❑ Inside Multimedia
❑ CD View
❑ CD Player
❑ Mega Fun
❑ Video Games
❑ PC Kombi (PC Action)
❑ Amiga Games
❑ Sega Magazin
❑ Amiga Kombi (Amiga Fun)
❑ Amigo!
❑ C64 Kombi (Magic Disk/Game On)
❑ andere, nämlich

____

18. Wo kaufen Sie PC Games?
❑ Zeitschriftenhandel
❑ Supermarkt
❑ Bahnhofsbuchhandel
❑ andere, nämlich

____

19. PC Games halten Sie im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen):

sehr	ziemlich	weniger	gar nicht	
❏	❏	❏	❏	abwechslungsreich
❏	❏	❏	❏	aktuell
❏	❏	❏	❏	kompetent
❏	❏	❏	❏	hilfreich
❏	❏	❏	❏	informativ
❏	❏	❏	❏	kritisch
❏	❏	❏	❏	preisgerecht
❏	❏	❏	❏	sachlich
❏	❏	❏	❏	Tendenzen aufzeigend
❏	❏	❏	❏	übersichtlich
❏	❏	❏	❏	verständlich
❏	❏	❏	❏	optisch ansprechend

25. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflußt durch (Zutreffendes bitte ankreuzen):

stark	teilweise	gar nicht	
❏	❏	❏	PC Games-Artikel
❏	❏	❏	Produktanzeigen
❏	❏	❏	Demosoftware
❏	❏	❏	Messebesuche
❏	❏	❏	Mund-zu-Mund-Propaganda
❏	❏	❏	Preis
❏	❏	❏	Qualität
❏	❏	❏	Service
❏	❏	❏	Play Time TV
❏	❏	❏	anderes, nämlich

____

20. Welche sonstigen Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?

❏ TV Spielfilm
❏ TV Movie
❏ TV Guide
❏ Cinema
❏ Wiener
❏ Tempo
❏ Max
❏ Kino News
❏ Stadt-Magazine
❏ Bravo
❏ Pop Rocky
❏ Popcorn
❏ Limit
❏ Mickey Maus
❏ andere, nämlich

____

____

21. Wo spielen Sie am häufigsten?

❏ Zuhause
❏ bei Freunden
❏ Schule
❏ Arbeit

22. Wie lange spielen Sie durchschnittlich in einer Woche?

❏ bis 1h
❏ 1h bis 5h
❏ 6h bis 10h
❏ mehr als 10h

23. Würden Sie Ihren Computer als Ihr wichtigstes Hobby bezeichnen?

❏ ja
❏ nein

24. Beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten, einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen ?

❏ nein
❏ ja

wenn ja, welche?

❏ 386
❏ 486
❏ Pentium
❏ Monitor
❏ Nadeldrucker
❏ Laserdrucker
❏ Soundkarte
❏ Grafikkarte
❏ CD-ROM-Laufwerk
❏ RAM
❏ Maus
❏ Joystick
❏ Mega Drive
❏ Master System
❏ Game Gear
❏ SNES
❏ NES
❏ Game Boy
❏ andere, nämlich

____

____

____

26. Welche Computer, Hardware oder Videokonsolen besitzen Sie?

❏ 286
❏ 386
❏ 486
❏ Pentium
❏ CD-ROM-Laufwerk
❏ Soundkarte
❏ Amiga
❏ Atari ST
❏ C64
❏ Apple Macintosh
❏ Mega Drive
❏ Master System
❏ Game Gear
❏ SNES
❏ NES
❏ Game Boy
❏ andere, nämlich

____

____

____

27. Wie hoch ist Ihr Nettoeinkommen/ Taschengeld?

❏ bis DM 50
❏ DM 50 bis DM 100
❏ DM 100 bis DM 500
❏ DM 500 bis DM 1000
❏ DM 1000 bis DM 2000
❏ DM 2000 bis DM 3000
❏ DM 3000 bis DM 5000
❏ DM 5000 und mehr

28. Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

❏ bis DM 50
❏ DM 50 bis DM 100
❏ DM 100 bis DM 150
❏ DM 150 und mehr

29. Wieviel geben Sie im Monat für Hardware/Zubehör aus?

❏ bis DM 50
❏ DM 50 bis DM 100
❏ DM 100 bis DM 150
❏ DM 150 und mehr

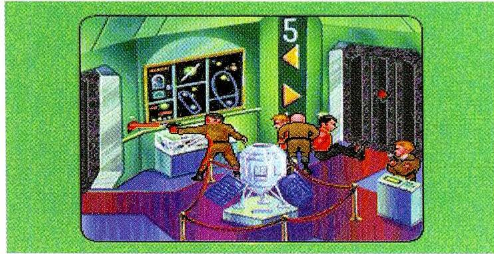
30. Wie beziehen Sie Ihre Software?

❏ Fachhandel
❏ Versandhandel
❏ Kaufhäuser

STAR TREK - JUDGMENT RITES

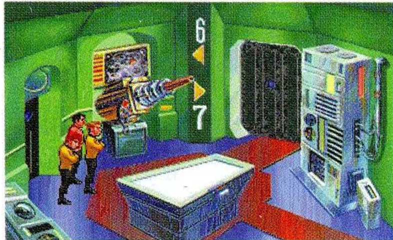
Willkommen zum letzten Teil unserer Star Trek-Komplettlösung. Führe Captain Kirk und seine verheißungsvolle Truppe an Orte, wo noch nie zuvor eine Menschenseele war.

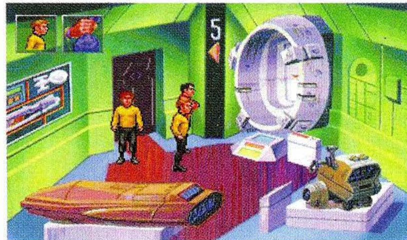
Mission 6 - Museum Piece





Steure den Planeten Nova Atar an und lasse Sulu die Enterprise in die Umlaufbahn bringen. Lande auf dem Planeten und spreche mit dem Museumsurator. Laufe umher und erkunde die Umgebung für ein paar Minuten. Der Kurator wird dann wieder auftauchen und dich zu einem Brandy einladen. Er fällt dann zu Boden, und jemand muß ihn sich vornehmen. Benutze Scotty dann dreimal an der Sicherheitskonsole. Nehme dir die Flasche am anderen Ende des Raumes, und du wirst darunter eine Notiz finden. Du findest die Codes für die Türen darauf: VVSOP21. Schnappe dir die Karaffe und das Tablett vom Tisch sowie die Lanze des Ritters. Benutze den Tisch des KCurators zweimal, damit sich die Tür öffnet. Klemme den Ritter hinter der Tür fest, damit diese nicht zufällt.







Benutze Scotty in Raum fünf an der Laserkanone, um zwei Kondensatoren zu bekommen. Stelle diese auf den Auoratisch, damit sie sich aufladen, worauf du dir dann einen davon nimmst. Nehme dir die Interfacekabel von der NIVEN-Maschine auf der rechten Seite. Wenn du versuchst, durch den Raum sieben zu gehen, dann ist dir das nicht möglich. Spreche mit Scotty. Du mußt die Tür zu Raum sieben mit einer selbstgebauten Kanone wegsprengen. Gehe in Richtung Süden. Man braucht dich dort. Du mußt das Kennwort für Raum sechs eingeben, damit sich dieser öffnet. Benutze den aufgeladenen Kondensator für den Roboter, und dieser wird dann explodieren. Nehme dir die Leitungen, die er hinterläßt, und ebenso den Kondensator. Schaue dir das Raumschiff an und untersuche die Luke, die du findest. Schnappe dir die Klemmen von den Ankoppelungsringen auf der rechten Seite. Gehe dann in Raum fünf zurück. Stelle den Kondensator wieder auf den Tisch und lasse auch die Klemmen dort. Gebrauche nun die Leitungen des Roboters und dann die Lanze. Verbinde das Interfacekabel vom Tisch mit der Maschine links unten des Bildschirms. Scotty muß die Maschine dann betätigen. Dieser Apparat wird dann ein Loch in die Tür reißen, und du kannst dadurch neue Abschnitte der Station erkunden. Nehme beide Kondensatoren vom Tisch und gehe zu Raum sieben. Du findest hier einen Gasbehälter, den du dir besser mitnimmst. Mache dich auf zu Raum neun, wo du einen Roboter namens Barney findest. Gebrauche erst einen der Kondensatoren an ihm und dann schließlich Scotty. Der Roboter wird die Luke auf der rechten Seite öffnen. Setze Scotty auf die geöffnete Tür an und benutze dann die Karaffe. Schütte den Brandy hinein und gebrauche das Tablett an der Tür. Lade den Kondensator bei der Tür aufund hebe ihn dann wieder auf.





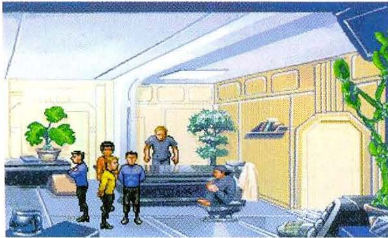


Gehe zu Raum sieben zurück und gebrauche den Kondensator am Transporter auf der linken Seite des Bildschirms. Benutze auch noch die Leitungen und die Platten, bevor du dann den Gaskanister hineinstellst. Scotty muß sich dann an dem Transporter zu schaffen machen. Sage ihm, daß er ihn mit Energie aufladen muß. Das Gas wird dann in den Raum mit den Terroristen befördert. Du kannst Raum zehn nun sicher betreten.

Anstatt das Gas gegen die Terroristen zu benutzen, kannst du auch versuchen, mit ihnen zu verhandeln. Hierzu mußt du den Kommunikator reparieren. Aktiviere den Roboter in Raum neun wie zuvor und nehme dir wieder das Tablett. Schnappe dir im selben Raum auch einen Kristall. Betrete Raum sieben und gebrauche den Kristall und den Kondensator mit dem Kommunikator. Kirk hat ihn dann zu benutzen. Verhandle dann mit den Terroristen, wobei du streng bist. Höre dir allerdings auch ihre Forderungen an. Behandle sie fair und betone, daß sie die gleichen Ziele wie ihre Feinde verfolgen. Gebe ihnen Garantie auf das Gesagte. Diese Lösung bringt dir mehr Punkte ein als die erste. Klar!

STAR TREK - JUDGMENT RITES

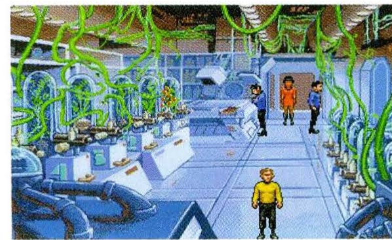
Mission 7 - Though This Be Madness





Setze Kurs auf den Planeten Atabis und bringe die Enterprise in die Umlaufbahn. Dein Ziel ist es, den Computer zu finden, der das Schiff kontrolliert. Er muß dann repariert werden. Stehe den Bewohnern die ganze Mission über mit Hilfe zur Seite und verärgere nicht die Klingonen. Am Anfang solltest du in den Raum gehen, wo der Kling auf seinem Thron sitzt. Er wird allerdings nicht mit dir reden, da du nur ein Bürgerlicher bist. Setze Uhura auf den König an und überzeuge ihn, daß sie von einem Königshaus abstammt. Er wird dann den Raum verlassen. Betätige dann den Schalter an der Wand, und eine der Wandplatten wird sich senken. Nehme dir die Lichtstange, die sich hinter der Platte befindet, und spreche mit dem kleinen Jungen, der mit den Blöcken spielt. Du mußt an einen seiner Blöcke rankommen. Allerdings mußt du ihm dafür ein neues Spielzeug geben. Gehe in das Spielzimmer, in dem ein Junge namens Tuskin spielt. Zwei kräftige Männer bewachen ihn, die dich um keinen Preis vorbeilassen. Spreche mit Tuskin und benutze Spock für das Schachbrett. Tuskin überläßt dir dann den Teddybär. Diesen gibst du dann dem Jungen mit den Blöcken, der dir dann einen davon gibt. Gehe nun in den Raum auf der linken Seite und spreche mit der traurigen Frau.





Frage sie, was sie so bekümmert, und versuche das Problem zu lösen. Sie ist sehr wichtig für deine Mission. Frage sie nach ihrem Sohn. Gehe nun in den Raum neben dem Spielzimmer, wo ein Kind alleine auf dem Tisch sitzt. Rede mit ihm, und er wird dir mitteilen, daß er ohne Erlaubnis seiner Mutter nicht mit dir spricht. Um ihre Erlaubnis zu erhalten, mußt du ihr frische Früchte bringen. Diese müssen allerdings erst wachsen. Gehe zu dem langen Raum, in dem du Vegetation findest. Du mußt das runde Metallfäßchen mit den abgestorbenen Pflanzen reparieren. Nehme das Fäßchen und stelle es auf die Arbeitsbank. Gebrauche zuerst den roten Laser am kleinen Faß und dann den Tisch. Gebrauche die Blöcke mit dem Fäßchen und benutze dann wieder den roten Laser. Stelle das kleine Faß dann wieder an seinen Platz zurück. Verlasse den Raum. Wenn du nun wieder zurückkommst, siehst du, daß Früchte an der Pflanze gewachsen sind. Pflücke sie.
Die frischen Früchte mußt du dem Jungen im Schlafsaal geben. Frage ihn etwas, und er wird dir von schlechtem Essen erzählen. Er wird dir auch davon anbieten- nehme an. Gehe dann damit zu der traurigen Frau im Eßsaal zurück. Gebrauche das schlechte Essen mit dem Computerterminal auf der rechten Seite. Der Computer hat das Essen in ein starkes Beruhigungsmittel zu verwandeln. Nehme das Essen aus der Essensmaschine und gebe der Frau das Beruhigungsmittel.

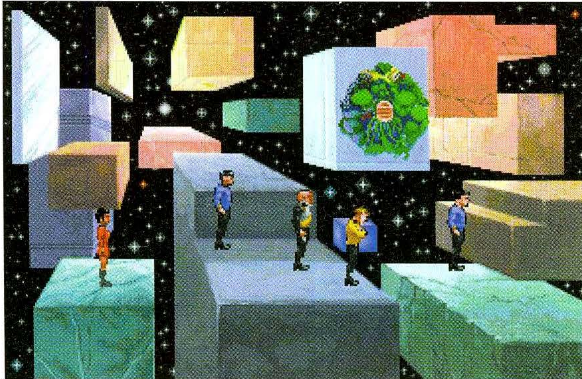


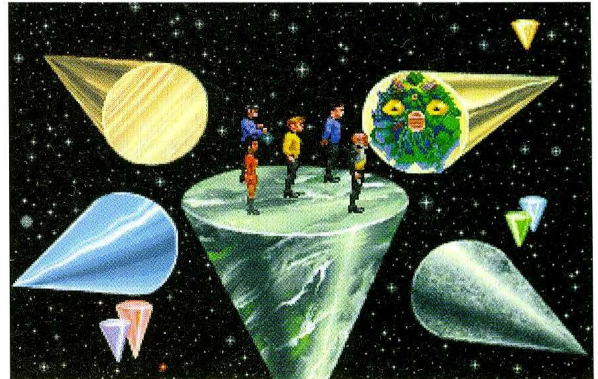


Gehe in den Raum, wo eine Frau in der Ecke liegt, bevor du Tuskin besuchst. Spock muß sich um sie kümmern. Im Spielraum triffst du nun Tuskin, dem du Essen anbietest. Die traurige Frau taucht daraufhin auf. Sie wird Tuskin das Beruhigungsmittel geben, worauf dieser einschläft. Benutze den Laser, um den großen Wächter außer Kraft zu setzen, und unterhalte dich dann mit dem anderen. Er geht dann bis an die Wand und deckt eine geheime Platte auf. Das verschafft dir Eintritt in den Computerraum. Die Klingonen werden dir ins Innere folgen. Gebrauche die Lichtstange an Captain Klarr, und er wird sie mit ein paar Chips ersetzen. Benutze die Chips mit der Computerplatte auf der rechten Seite. Der Computer geht dann nach unten. Spreche mit ihm und nehme dir alle Informationen, die dir zur Verfügung gestellt werden. Nehme den Kristall, den du im Innern findest, und gehe durch das Portal auf der linken Seite. Du mußt nun deine letzte Mission erfüllen.

STAR TREK - JUDGMENT RITES

Mission 8 - Yet There Be Method In It



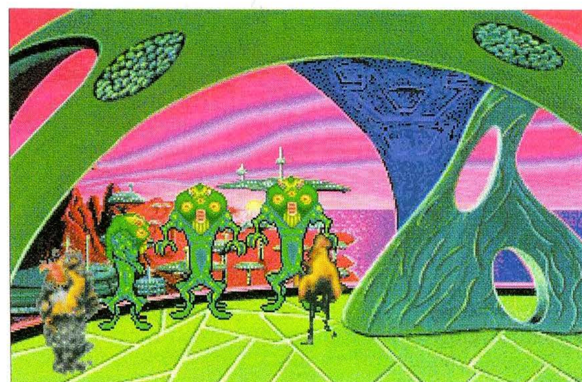




In deiner letzten Mission siehst du dich den Brassica gegenübergestellt. Sie werden dir vier Fragen stellen, die du richtig beantworten mußt, um weiterzukommen. Jede Frage muß von einem deiner Truppenmitglieder beantwortet werden. Du mußt die jeweilige Person auswählen, die dann antwortet. Nach jeder Antwort wird ein Mitglied deiner Truppe wegtransportiert. Es bleiben also immer weniger zum Antworten übrig. Gebrauche Uhura für die erste Antwort, McCoy für die zweite und schließlich Spock für die dritte. Lasse Kirk keine der Fragen beantworten.





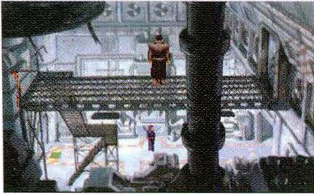


Es bleiben dann schließlich nur du und Captain Klarr übrig. Die letzte Frage ist dann, wer hier überlebt. Rede mit den Klingonen und entscheide, daß ihr entweder beide sterben müßt oder aber keiner. Das beeindruckt die Brassica, und sie nehmen dich mit in ihre Welt zurück. Dort triffst du wieder den Rest deiner Truppe. Rede mit dem Außerirdischen, der sich hinter dem Steinblock befindet. Nehme sein Angebot an. Du erhältst Informationen über das Empire der Klingonen. Wende diese auf einen der Brassica an und wehre dich dann aber, mehr zu wissen. Der Klingon wird dann die gleiche Information über die Föderation verweigern, die ihm angeboten wird. Du hast dann ihren Test bestanden. Herzlichen Glückwunsch, du bist es wert, ein Captain zu sein!

BENEATH A STEEL SKY

Virgins neuestes Abenteuer ist wirklich ein Meisterstück mit viel Atmosphäre. Löse das Rätsel deiner Identität und befreie die Welt von ihrer unterdrückenden Tyrannei. Viel Erfolg!

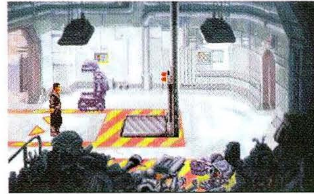
Recycling Plant 1



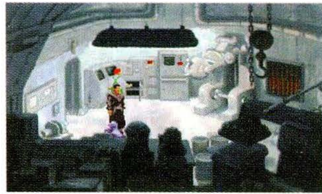
1. Beginne auf der obersten Stufe des Treppenhauses in der Recycling-Anlage. Links ist ein Metallstück - hebe es auf. Bringe es zur Tür rechts und breche sie damit auf.



2. Gehe hinaus und verweile an der Tür, während der Security-Wächter kommt und nachsieht, was vor sich geht. Er geht dann zur Recycling-Anlage zurück, nachdem er hinuntergeschaut hat.



3. Gehe zur Anlage zurück und die Treppen hinunter, nachdem der Sicherheitsbeamte gegangen ist. Gehe die Treppen hinunter und dann sofort in den Aufzug. Untersuche den Transporter-Robot und den Krimskrams auf den Regalen, bis du eine Roboterhülle findest. Fixiere das Schaltbrett auf der Roboterhülle und Joey, dein treuer Roboterfreund, wird wieder lebendig. Wenn du im Aufzug stehst schaltet sich der Alarm an. Hobbins, ein Techniker, betritt den Raum und warnt dich, den Aufzug nicht noch einmal zu betreten. Er geht zur Control-Box und schaltet den Alarm aus. Gehe zum Workshop, während er damit beschäftigt ist.

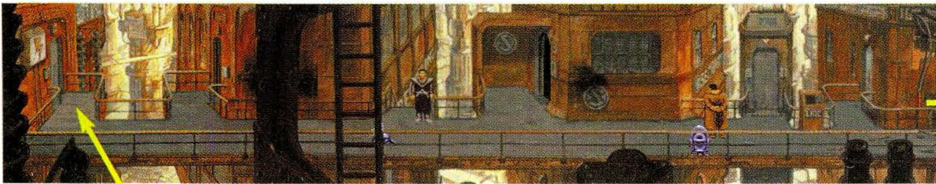


4. Öffne den Schrank links und entnehme den Schraubenschlüssel (und das Sandwich, wenn du magst). Hobbins kommt dann zurück in den Workshop. Frage ihn, wo du bist, und rede mit ihm, bis er dir verrät, was mit dem Transporter- Robot nicht in Ordnung ist. Gehe zurück zum Lift und bitte Joey, den Robot in Gang zu setzen. Robot beginnt nun, Fässer zu sammeln und in den Lift zu laden. Springe hinunter in den Aufzugschacht, sobald der Lift verschwunden ist.



5. Untersuche das Türschloß und warte auf Joey's Ankunft. Bitte ihn, die Tür zu öffnen, und er wird das Schloß knacken. Officer Reich kommt zur Tür herein und verhaftet euch. Aus der Kamera, oben links im Raum, fällt ein Schuß und tötet den Wächter auf der Stelle. Beim Durchsuchen der Leiche findest du eine Sonnenbrille und seinen Ausweis. Gehe nun bei exit hinaus.

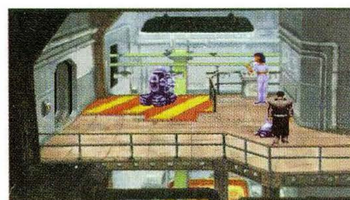
Industrial Level 1...





Das Industriegebiet besteht aus vielen Unterabteilungen. Hier auf der linken Seite ist der Kraftwerkraum. Ganz zur Rechten liegen die Überreste eines Helicopterabsturzes.

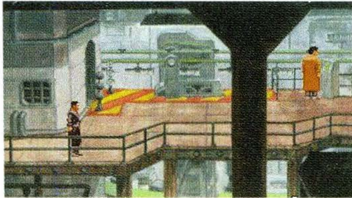




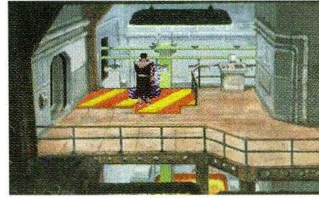
1. Gehe nun den Gang entlang zur nächsten Szene und betrete den Raum hinter dem Lift. Du kommst nun in den ersten Teil der Rohrfabrik. Versuche, zur rechten Seite zu gelangen. Anita, die Fabrikarbeiterin, hält dich dann an und fragt, was du hier suchst. Erzähle ihr, du wärst der Safety - Inspector. Rede noch einmal mit ihr, und dann verrät sie dir, daß der richtige Titel ein Auditor ist. Sprich' weiter mit ihr, bis Lamb, der Aufsichtsbeamte, den Raum betritt. Gib' dich als Auditor zu erkennen, und er wird dich in Ruhe lassen. Gehe sofort in den zweiten Teil der Fabrik.

BENEATH A STEEL SKY

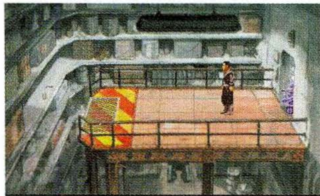
...Industrial Level 1



2. Nimm' den Schraubenschlüssel und stoppe damit die Zahnräder der Maschine auf der linken Seite, um die Produktion anzuhalten. Der Foremann fragt dich, ob du sie reparieren kannst. Verleugne dein Wissen. Hole den Schraubenschlüssel, den du später brauchen wirst, und bitte Joey, den Lagerraum auf der linken Bildschirmseite zu checken.



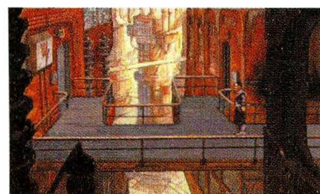
3. Gehe zum ersten Teil der Fabrik zurück und operiere mit dem Schraubenschlüssel am Roboter, der dort sitzt. Die Hülle löst sich, und Joey erscheint. Frage ihn, ob er eine neue Hülle möchte, und stülpe die geschweißte Roboterschale über seinen Kopf. Erkundige dich, was Joey im Lagerraum gefunden hat.

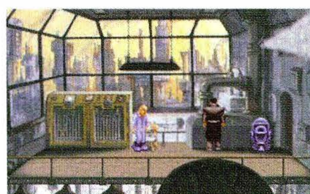


4. Gehe zurück zum zweiten Teil der Fabrik und bitte Joey, den Sicherungskasten im Lagerraum außer Kraft zu setzen. Du kannst nun den Raum betreten, ohne den Foremann zu alarmieren. Betrete den Lagerraum und schaue unter dem Flur am Ende nach. Hebe den Klumpen Kitt auf, der darunter versteckt ist. Es stellt sich heraus, daß es sich hierbei um eine kleine Menge Plastiksprengstoff handelt. Nimm' alles mit, was du im Raum finden kannst, weil der Formann sofort versucht, alles zu konfiszieren, wenn du den Raum verläßt.



5. Verlasse die Fabrik und bleibe vom Gang entfernt. Auf der rechten Seite des Fabrikeingangs siehst du ein rotes Kabel. Bitte Joey, das Kabel mit seiner Schweißausrüstung zu lösen, und stehe ihm nicht im Weg. Das Kabel fällt auf die darunter liegende Ebene. Gehe nun zum äußersten linken Ende des Ganges in Richtung Kraftwerk.





6. Löse die beiden Knöpfe, unter den Rohren auf der rechten Seite, mit dem Schraubenschlüssel. Joey soll den rechten Knopf drücken. Entferne dich dabei von ihm. Drücke den linken Knopf, während er den rechten drückt. Das Rohr in der rechten oberen Ecke entlädt sich in einer Dampfwolke. Davon wird ein alter schlafender Mann geweckt, der davonrennt und Hilfe sucht. Bewege dich zur Kontrollanzeige links und schalte den Schalter auf der rechten Seite der Tafel aus. Entferne die Glühbirne und stecke den Kitt in die Fassung. Drücke den Schalter, und die Explosion gibt den Weg frei zur Hauptschalttafel. Drücke den rechten Schalter nach unten, um den Lift wieder in Kraft zu setzen.

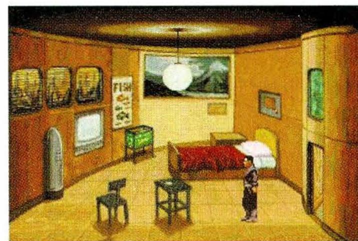


7. Gehe zurück zum Eingang der Fabrik und den Lift hinunter zu Belle Vue. Stecke die ID - Ausweiskarte in den Schlitz und betrete den Lift.

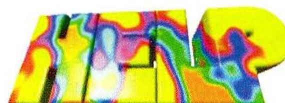
Belle Vue 1...



1. Das erste was du tust, nachdem du unten angekommen bist, ist, das rote Kabel aufzuheben, das herunter fiel. Gehe links entlang zum nächsten Bild und dann durch die erste Tür. Hier findest du einen Apartmentblock. Das erste gehörte Officer Reich. Stecke die ID - Karte in den Schlitz rechts, um die Tür zu öffnen. Betrete nun das Apartment.



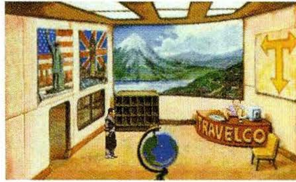
2. Beim Durchsuchen des Betts findest du ein Motorradmagazin unter dem Kopfkissen. Nimm' es und begebe dich wieder nach draußen. Laufe nun den ganzen Weg rechts den Gang entlang, bis du zwei Geschäfte erreichst.



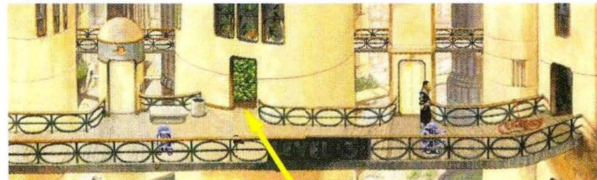
BENEATH A STEEL SKY

...Belle Vue 1



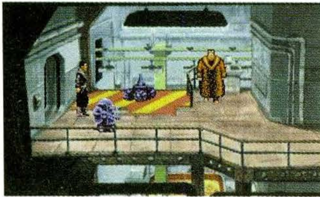


3. Geh' ins Reisebüro und erkundige dich nach Angebotstouren. Sage, daß du eine Sparreise möchtest. Der Reiseführer bucht eine Reise für dich, doch du kannst das Ticket erst in ein paar Monaten abholen. Gib' ihm das Motorradmagazin, und er händigt dir sofort das Ticket aus. Nimm' das Ticket vom Pult. Alles, was du nun tun mußt, ist, herumzuwandern, bis du wieder mit Lamb zusammenstößt. Gib ihm das Ticket. Er freut sich so sehr darüber, daß er dir eine Führung duch die Fabrik anbietet.

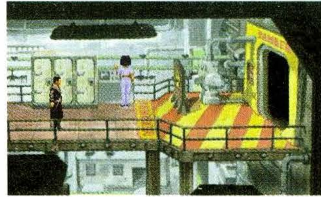


Dieser Eingang führt dich zu Lambs und Reichs Apartments. Auf der linken Seite findest du die Arztpraxis, und rechts liegen die zwei Läden, das Reisebüro und eine Versicherungsfirma.

Industrial Level 2

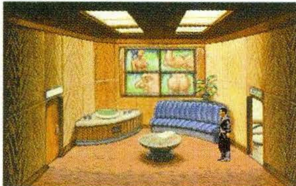


1. Gehe zurück zur obersten Liftstufe und laufe in Richtung Rohrfabrik. Lamb wartet dort schon im ersten Teil auf dich. Frage nach, wann die Führung beginnt. Er wird dich herumführen und dich in den zweiten Teil der Fabrik bringen, um dich dem Foremann vorzustellen. Du darfst nun weiter durch die Fabrik laufen, ohne angehalten zu werden. Begebe dich dann sofort in den dritten Abschnitt.



2. Anita arbeitet hier an einer der Konsolen. Rede mit ihr und sage ihr, daß du zum untersten Stockwerk gelangen mußt. Sie erwähnt das Wort JAMMER. Dieser Tip ermöglicht dir, unbehelligt die Netzhautscanner der Sicherheitswache zu passieren. Sie installiert JAMMER in deine Karte und spricht auch über ein Gerät, das sich SCHRIEBMANN PORT nennt. Diese ermöglicht es dir, Zugang zum LINC INTERFACE zu erlangen. An der äußersten linken Seite von Belle Vue gelangst du zur Arztpraxis.

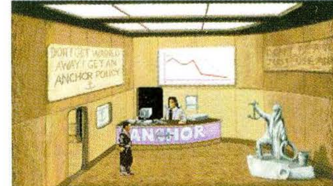
Belle Vue 2



1. Klicke den Projektor an, der sich an der Rezeption des Doktors befindet. Die Rezeptionistin verweigert dir den Zugang zum Doktor, nachdem du sie nach dem SCHRIEBMANN PORT gefragt hast. Bitte Joey, mit seinem speziellen Charme die Rezeptionistin umzustimmen. Nachdem er dich als Obermann ausgegeben hat und du befiehlst, mit dem Doktor zu sprechen, darfst du eintreten.



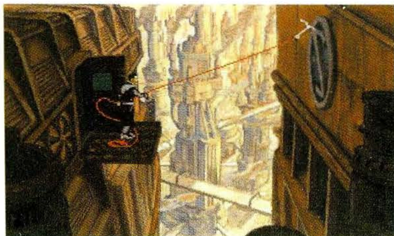
2. Teile dem Doktor mit, daß du einen SCHRIEBMANN PORT brauchst. Er fragt dich, was du dafür zahlst. Du sollst entweder eine Niere, eine Lunge oder sogar deine Hoden dafür hergeben! Schlage zuerst deine Lunge vor. Nachdem er nach einigen Tests ablehnt, versuche es mit der Niere. Wenn auch das fehlschlägt, mußt du deine Hoden verkaufen. Du gibst deine Einwilligung und dann pflanzt er dir den Port in deinen Kopf ein. Spreche nach der Operation mit ihm und frage, wie du zum unteren Stockwerk kommst. Er erzählt dir von einem Freund, der dir eine SPECIAL POLICY geben kann. Der Freund ist William Anchor, der im Versicherungsbüro neben dem Reisebüro arbeitet. Begebe dich dahin.



3. Spreche im Versicherungsbüro mit Bill, bis du nach deiner SPECIAL POLICY fragen kannst. Er geht ins Hinterzimmer, um seine Kontaktpersonen anzurufen. Während er sich dort befindet, bitte Joey, an der Statue in der Raummitte zu schweißen. Der Anker löst sich. Hebe ihn auf und gehe hinaus. Bilde einen Enterhaken aus dem Kabel und dem Anker.

BENEATH A STEEL SKY

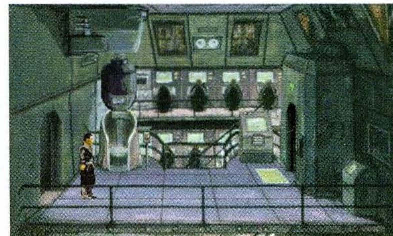
Industrial Level 3



1. Gehe zurück zur Recycling-Anlage und springe auf die Ebene, wo du das Spiel begonnen hast. Werfe den Enterhaken auf das Sicherheitszeichen der gegenüberliegenden Wand. Schwinge dich hinüber zum gegenüberliegenden Gebäude.

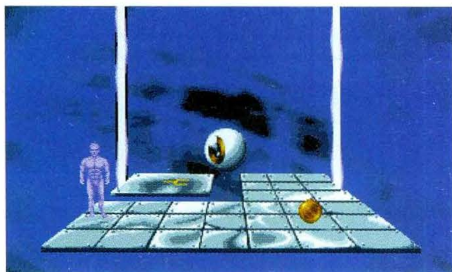


2. Im ersten Raum des Gebäudes sind eine Reihe Schließfächer. Eines gehört Officer Reich. Du kannst es mit deiner ID - Karte, die du in den Schlitz steckst, öffnen. Du findest aber nichts von Interesse darin. Gehe weiter zum nächsten Raum.

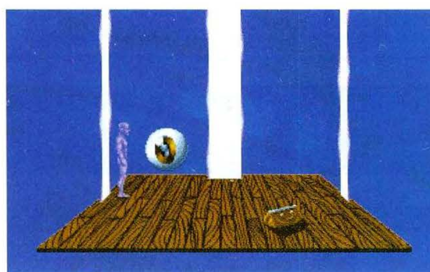


3. Auf der linken Seite befindet sich das LINC INTERFACE. Stecke die ID-Karte in den rechten Schlitz und setze dich auf den Stuhl. Du enterst nun das Herz des Computers.

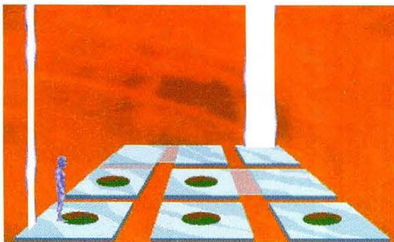
LINC World 1



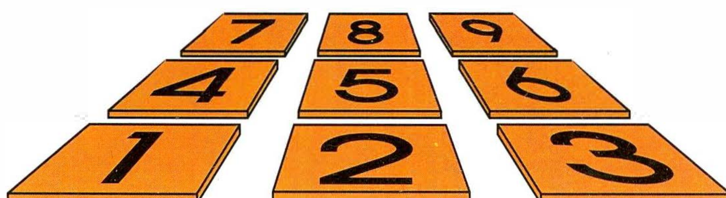
1. Hole dir im ersten Feld einfach den Ball auf der rechten Seite. Laufe dann weiter, durch das Licht rechts, zum zweiten Feld.

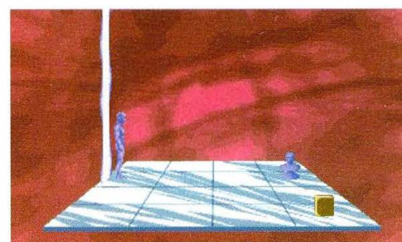


2. Im zweiten Feld ist eine Reisetasche. Benutze die Öffnungsikone zum Freilegen des Inhalts. Eine Geburtstagsüberraschung und ein Vergrößerungsglas erscheinen - behalte sie. Gehe durch das Inventarverzeichnis und vergrößere die Dokumente. Benutze das Vergrößerungsglas zum Entziffern. Gehe nun in den Raum, indem du in das Licht auf der rechten Seite eintrittst. Du befindest dich dann in einem Irrgarten.



3. Der Irrgarten ist aufgeteilt in ein Quadrat aus neun Plattformen, deren Verbindungen, je nach eingegebenem Paßwort, variieren. Gebe das grüne Paßwort in die erste Spalte ein und gehe weiter zur zweiten Plattform. Gib das rote Paßwort in die zweite Spalte ein und dann das grüne Paßwort in Spalte vier. Hole dir dann wieder das rote Paßwort und setze es in Spalte fünf. Hole dir nun wieder das grüne Paßwort und gib' es in Spalte drei ein. Gehe zur Spalte neun, und du kannst endlich durch einen Lichtstrahl hindurch hinausgehen.

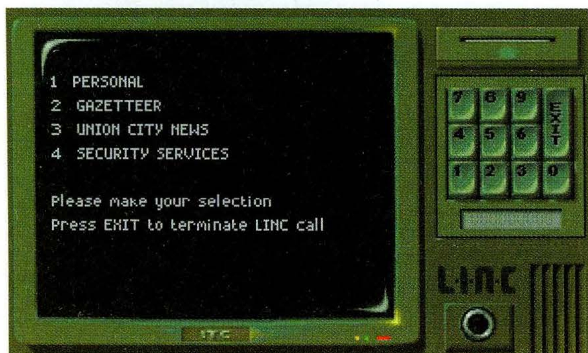




4. Hole dir das Buch (Phoenix.doc) und benutze das Decrypt-Icon (Vergrößerungsglas) zum Entziffern. Die Büste, die du dir greifst, ist das Phoenix-Programm. Nun kannst du dich endlich vom LINC trennen.

BENEATH A STEEL SKY

Industrial Level 4

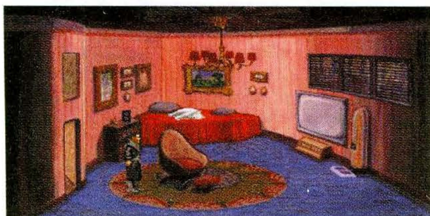




1. Nachdem du aus LINC ausgecheckt hast, gehe zum Terminal auf der rechten Bildschirmseite. Gib deine ID-Karte in die Maschine ein und wähle Option vier, SECURITY SERVICES. Wähle VIEW DOCUMENTS und lese jedes Dokument, das du aus LINC herausgeholt hast. Wähle nun SPECIAL STATUS REQUEST und SPECIAL FILE ADJUSTMENT. Mache Lamb zu einem D-LINC und entwende auch all sein Geld. Verlasse nun den Computer und benutze den Lift mit deiner Karte.

2. Gehe zurück zur Fabrik, wo du Lamb triffst. Er kann nun nicht mehr in sein Apartment zurück und seine Katze füttern, weil sein Status geändert ist. Nachdem du ihm angeboten hast, dich um die Katze zu kümmern, erlaubt er dir, sein Apartment zu betreten.

Belle Vue 3



Gehe zu Lambs Apartment in Belle Vue und öffne die Tür mit deiner Karte. Trete ein und setze die Maschine auf der rechten Seite in Gang. Sie wirft das Futter für die Katze aus. Schau' dich jetzt nach einem Video neben dir um - nimm es dir. Verlasse nun den Raum und fahre mit dem Lift zum unteren Stockwerk.

Hyde Park 1...







1. Gehe hinüber zu Henri, dem Wächter, auf der linken Bildschirmseite. Frage ihn nach der Mitgliedschaft im Club. Du darfst nur eintreten, falls dich ein Mitglied sponsert. Eine Lady (Danielle) geht mit ihrem Hund spazieren. Sprich mit ihr, und sie wird dir jederzeit gerne einen Gefallen tun, falls du ihre Hilfe brauchst. Sie entfernt sich dann. Gehe zur äußersten rechten Seite vom Hyde Park zum Tower Block.

2. Klingle und gib dich Danielle zu erkennen. Sie wird dir öffnen.

BENEATH A STEEL SKY

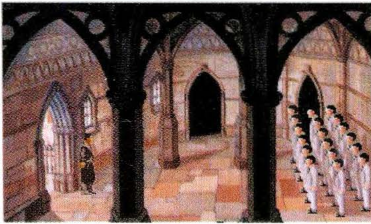
...Hyde Park 1

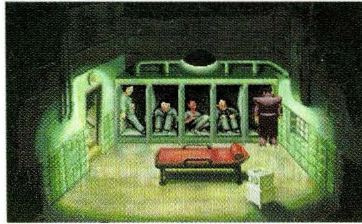


3. Rede mit Danielle im Apartment und bitte sie, dich zu sponsern, damit du in den Club eintreten kannst. Sie telefoniert mit dem Club und versucht, es zu arrangieren. Du steckst das Video aus Lambs Apartment in den Videorecorder, während sie spricht. Der Hund sieht eine Katze auf dem TV-Bildschirm. Er springt hin und ermöglicht dir damit, seine Hundekuchen aus dem Napf zu stehlen. Du darfst nun das Apartment verlassen.



4. Gehe zur Wippe am See und lege einen Hundekuchen darauf. Danielle und ihr Hund kommen vorbei. Wenn der Hund nahe genug ist, ziehst du am Seil. Der Hund auf dem Brett fliegt in die Luft und fällt ins Wasser. Danielle und der Sicherheitswächter rennen ihm zu Hilfe und lassen den Eingang zur Kathedrale unbewacht. Trete ein.



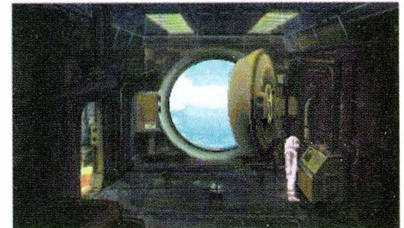


5. Die Kathedrale ist gefüllt mit Androiden. Gehe durch den mittleren Raum, um den Spindraum zu finden. Öffne sie alle und dabei findest du Anitas Leiche. Sie starb an einer Überdosis Strahlung.

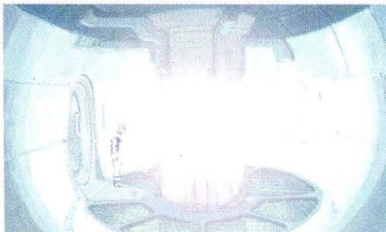
Industrial Level 5



Der rechte Eingang der Kathedrale führt dich in diesen Abgrund. Entferne dich nicht zu sehr von deiner Standleiste. Du könntest dich sonst grausig zu Tode stürzen. Gehe zurück zum Lift und zurück zum oberen Level der Fabrik.



1. Folge dem darüberliegenden Gang zurück zur Rohrfabrik. Gehe dahin, wo Anita gearbeitet hat, und öffne die Spinde. Ziehe den Strahlenschutzanzug an, den du dort findest. Wandere nun geradewegs in den Reaktorraum und benutze den Computer. Öffne die Haupttür und trete ein.



2. Auf dem Boden, rechts vom radioaktiven Kern, liegt Anitas ID-Karte. Hebe sie auf.

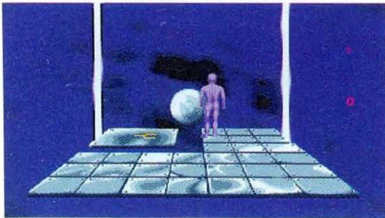
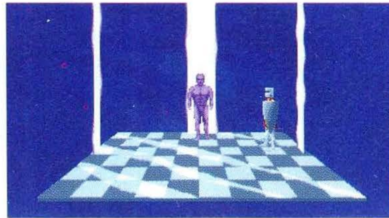
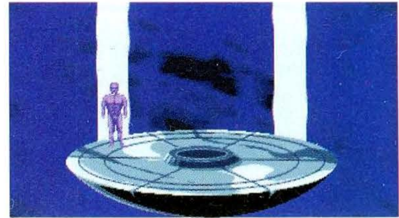




3. Benutze den Lift im Informationsbüro und gehe zurück zum LINC INTERFACE.

BENEATH A STEEL SKY

LINC World 2

Benutze die BLIND-Ikone für deine Augäpfel in Feld zwei der LINC - Welt. Gehe durch den Lichtstrahl und betrete eine neue Sektion des LINK-Raums. Bringe die PLAYBACK-Ikone zum Brunnen in der Mitte des Bodens. Dadurch wird die Nachricht, die dir Anita hinterlassen hat, wiedergebracht. Höre dir die ganze Nachricht an und löse dich von LINC. Gehe zurück zum Hyde Park.

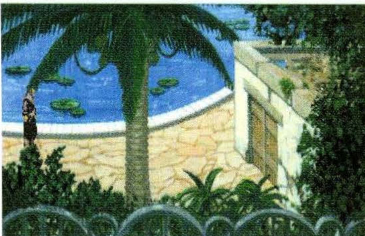
Hyde Park 2



1. Begebe dich nun sofort zum zweiten Bild, wo Vincent auf einer Bank sitzt. Versuche, etwas über den Gärtner herauszufinden. Sprich mit ihm über den Löwenzahn. Er gibt dann zu, daß er kein echter Gärtner ist. Fahre fort mit ihm zu reden, bis er den Virus erwähnt. Gehe nun ganz links vorbei an Henri in den Gerichtsaal, wo gegen Hobbins prozessiert wird.



2. Setze dich für Hobbins Verteidigung ein, und er wird zu zwei Stunden Wohltätigkeitsdienst verurteilt, anstatt lebenslänglich. Gehe nun zum Schuppen am See.

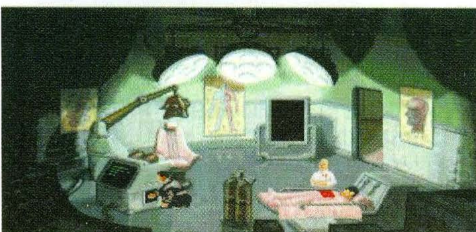



3. Schau' dir die Tür an und benutze eine ID - Karte zum Öffnen. Betrete den Schuppen und hole dir die Gartenschere. Gehe hinaus und besuche den Club.



4. Gehe zur Jukebox und wähle den Song 'You search and find nothing'. Colston, der am Tisch sitzt und Karten spielt, haßt diesen Song. Er steht auf und versucht, die Musik abzudrehen. Geh' zum Tisch und stehle sein Glas. Gehe zurück zu Belle Vue.

Belle Vue 4



Besuche Burke, den Chirurgen und gebe ihm das Glas. Er überträgt die Fingerabdrücke auf deine Hand. Gehe zurück zum Club.

BENEATH A STEEL SKY

Hyde Park 3



1. Gehe zur Tür im hinteren Teil des Clubs und drücke deinen Daumen auf die Metallplatte. Die Tür öffnet sich und gibt dir freie Bahn zum Weinkeller.



2. Im Weinkeller steht eine große Kiste auf der linken Seite. Operiere an ihrer Metallstange. Entferne den Deckel und benutze ihn, um die kleine Kiste zu erhöhen. Klettere auf die Kiste und versuche erst mit dem Metallstück und dann mit der Schere, den Grill zu öffnen. Klettere hinein, um ins U-Bahnsystem zu gelangen.

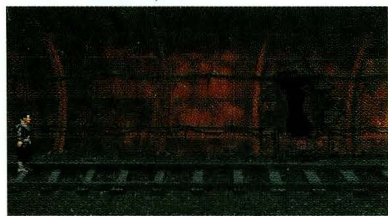




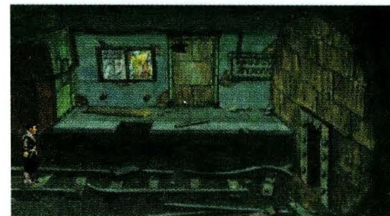


3. Gehe rechts im U-Bahnsystem entlang und dann von der Gabelung der Gleise aus den Bildschirm hoch.





4. Nachdem du an einem Loch in der Wand vorbeigegangen bist, erschreckt dich ein Monster mit vielen Fangarmen, das dich auf der Stelle töten will. Drehe die Birne aus der Fassung, links vom Loch, um das Monster davon abzuhalten dich anzugreifen. Gehe weiter rechts entlang.



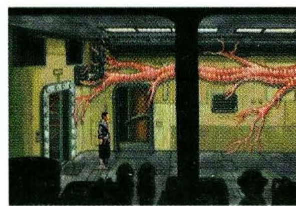


5. Du erreichst einen baufälligen Tunnel, dessen Decke am Einstürzen ist. Klicke so schnell wie möglich Exit an und renne unter den fallenden Trümmern durch. Du tauchst in der Unterwelt auf.

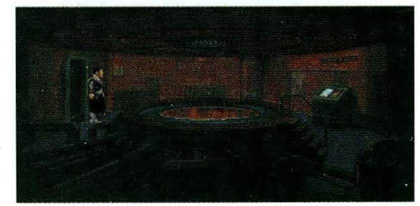
Underworld 1...



1. Untersuche die Wände nach einer gepflasterten Sektion. Benutze das Metallstück um das Mauerwerk darunter aufzudecken. Du siehst nun eine aufgequollene Ader in der Wand. Bearbeite die Ader mit dem Metallstück und hämmere mit dem Ziegel darauf herum. Warte auf den Reparaturroboter, der dann durch den Eingang kommt, um die Ader zu reparieren. Gehe dann zur Tür rechts hinaus.



2. Wenn du durch die erste Tür gehst, kommst du in den Keller-Raum.



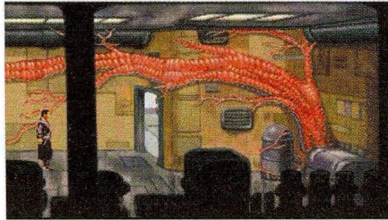
3. Nimm das Terminal rechts im Raum und reduziere die Temperatur im Brennofen. Die Abdeckung über den Flammen schließt sich vorläufig. Klicke die Stange am Grill über dem Brennofen an und klettere auf die Abdeckung. Ziehe an der Rückhaltestange am Grill und er löst sich.

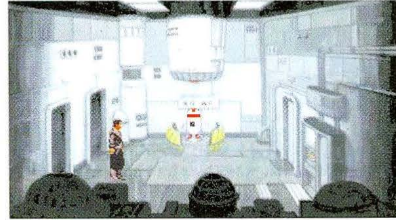


BENEATH A STEEL SKY

...Underworld 1





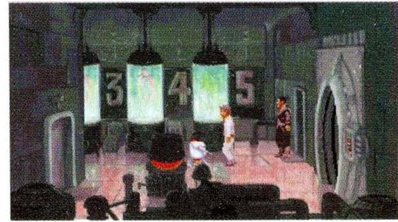


4. Gehe zurück zum Raum darüber und schaue durch den Rost in der Wand. Vor dir siehst du einen wissenschaftlichen Experimentierraum und einen Androiden, der die Einrichtungen überprüft.

5. Gehe rechts im Raum entlang, wo sich der Reparaturroboter auflädt. Benutze das Schaltbrett am Roboter, und Joey wird wieder lebendig. Schicke ihn in den Raum, den du durch den Rost gesehen hast. Frage ihn, was er gesehen hat, nachdem er nach einer kurzen Weile zurückkehrt. Er erzählt dir etwas von einem Behälter. Bitte ihn, den Hahn am Tank zu öffnen, und warte auf seine Rückkehr. Du darfst nun sicher den Raum betreten.





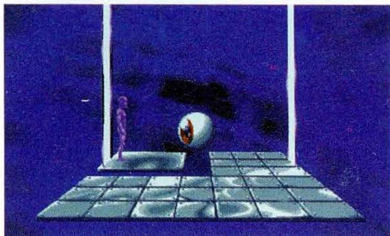




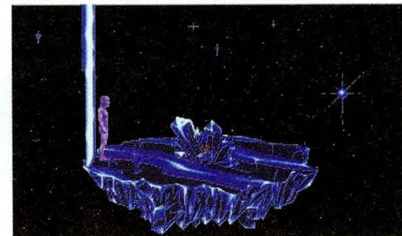
6. Gehe von dort aus rechts entlang zum Computerraum. Öffne die Zugangstür am Terminal mit Hilfe Deiner ID-Karte. Beim Verlassen des Computerraums triffst du Gallagher.

7. Gallagher verrät dir, was geschehen ist. Joey gibt tapfer sein Leben her um deines zu retten. Er läßt Gallaghers Leiche am Boden liegen. Durchsuche die Leiche nach seiner ID-Karte. Untersuche Joeys ausgebrannte Überreste. Du entdeckst dabei sein Schaltbrett. Kehre zurück zum Computerraum und gehe mit Gallaghers Karte in LINC.

LINC World 3







1. Im Gebiet eins brauchst du die BLIND-Ikone für deine Augäpfel. Du mußt dich jetzt beeilen, da sie nur eine begrenzte Zeit geschlossen bleibt. Renne zum nächsten Raum und wende wieder die BLIND-Ikone an. Du erreichst den ersten Raum, wenn du durch den zentralen Lichtstrahl hindurch rast. Hole dir die Stimmgabel.

2. Gehe in den Rittersaal und benutze die Ikone des heiligen Zorns, um den Wachmann zu entfernen. Betrete den Kristallraum.

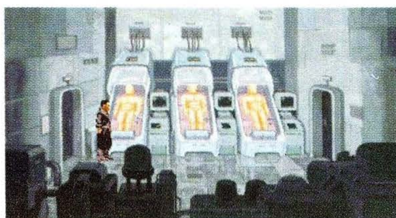
3. Wenn du die Stimmgabel (Oszillator) benutzt, wird der Kristall durch die Schwingungen zerschmettert. Nimm den Virus heraus und löse dich vom LINC.

BENEATH A STEEL SKY

Underworld 2



1. Begebe dich zum Gewebeprobenbehälter und hole dir die Zange herunter, die auf der rechten Seite hängt. Wende Gallaghers Karte an der Konsole an. Dadurch infizierst du das Gewebe mit dem Virus. Entnehme eine Gewebeprobe mit der Zange und lege sie zum Gefrieren in den Stickstoffbehälter.



2. Gehe in den Androidenraum. Dort liegen drei Körper. Öffne die Vitrine der mittleren Konsole und stecke das Schaltbrett in die Schlitze. Benutze den Monitor und wähle die Option an, die die Daten vom Brett in den Körper entlädt. Setze das Android-Start-Up-Programm in Gang. Joey wird dann wieder in einem Plastikkörper lebendig.



3. Laufe rechts entlang zum Raum, wo die großen Behälter stehen und unterhalte dich mit Joey. Ändere seinen Namen auf Ken. Bitte ihn seine Hand auf den rechten Türgriff zu legen. Drücke währenddessen den linken Türgriff. Die Tür öffnet sich. Ken bleibt jedoch am Griff kleben und schmilzt am heißen Metall. Laufe rechts weiter.



4. Gehe zum Ende der Rohre und befestige das Kabel deines Inventars am Rohrgerüst. Die Sprossen an den Rohren dienen dir als Leiter, um in den Keller hinabzusteigen.



5. Werfe das infizierte Gewebe in die Öffnung, die unter dir liegt. Nun kannst du endlich das Seil, das von der Stütze über dir herunterhängt, benutzen und in den letzten Raum hinüberschwingen. Dort triffst du deinen Vater.

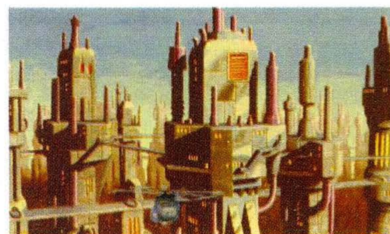


6. Unterhalte dich mit deinem Vater, der sich schließlich nach vorne über beugt und stirbt. Ken erscheint dann wieder. Bitte ihn, sich schnell auf den Stuhl zu setzen. Erfreut euch nun an der Endsequenz.

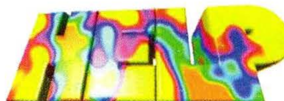
The End Sequence







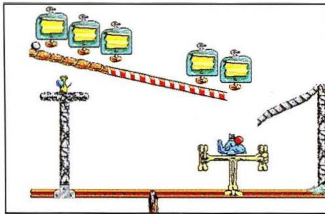
Nachdem du die LINC-Maschine zerstört hast, ist das Spiel beendet. Dein Vater ist voller Reue, Ken hat das Kommando und alle sind glücklich. Du entscheidest dich, die Welt zu verlassen und hinauszugehen, um nach neuen Abenteuern zu suchen - möglicherweise ein Beneath a Steel Sky II...



SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

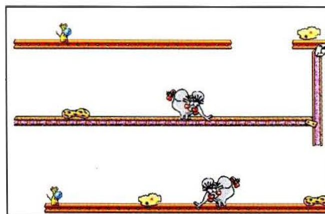
Sierras neuestes Puzzlespiel ist ein zähes Spiel - einige der Level wirst du vielleicht erst in ein paar Monaten lösen können! Winde dich mit unserem Führer durch sie hindurch.

Cakewalk - Vorstellung von Sid und Al



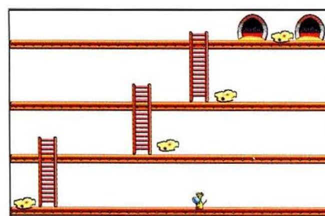
Diese Cakewalk-Level sind eine sanfte Einführung in die Objekte, die du benutzen wirst und die deine Aufgabe, die Puzzle zu lösen, manipulieren werden. Jeder der Screenshots zeigt an, wie der Bildschirm für die jeweilige Action eingestellt werden sollte, damit die Handlung in korrekter Weise ausgeführt wird. Deine Mission auf dem ersten Screen ist, einfach alle Rollos zu öffnen, damit eine Nachricht erscheint. Gehe mit dem gestreiften Rohrstock in die Spalte der Rampe und öffne die Kluft so weit, daß der Ball nicht mehr durchfallen kann. Plaziere den Metallball an die Spitze und lese die Nachricht.

Vorstellung von Eunice



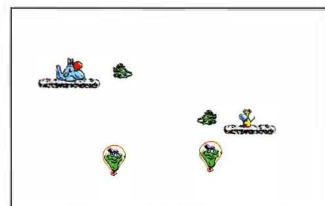
Dieser Screen demonstriert Eunices Macht. Wenn Sid sie erschreckt, wird sie aufkreischen und weglaufen. Wenn etwas ihren Rücken trifft, bläst sie gewaltig durch ihren Rüssel und fegt alles, was sich ihr in den Weg stellt, weg. Deine Aufgabe in diesem Level ist es, Eunice mit Erdnüssen zu füttern. Lege den Käse auf die rechte Seite der Plattform - Sid wird darauf zulaufen. Er wird durch die Kluft auf die Plattform fallen, wo Eunice wartet. Sie erschreckt sich zu Tode! Sie dreht sich vor Angst herum und entdeckt die Erdnuß.

Käse, Leitern und Tunnel



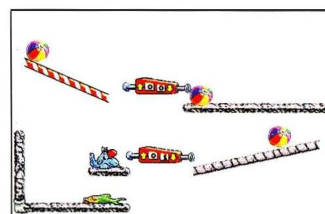
Dieser Level lädt dich zu Leitern und Tunneln ein. Wenn Sid oder Al in eine Leiter oder einen Tunnel hineinlaufen, werden sie automatisch rauf- oder runterklettern. Die Tunnel sind immer miteinander verbunden. Wenn du in einen Tunnel hineingehst, kommst du aus einem anderen wieder raus. In diesem Level mußt du Sid hoch zu den Tunneln bringen. Lege die Stückchen Käse, wie hier gezeigt, hin. Sid wird auf den Käse zulaufen, aber er erreicht zuerst eine Leiter. So wird er alle Leitern hochklettern, bis er den Tunnel erreicht hat, und das Puzzle ist somit gelöst.

Vorstellung von Bik, dem Drachen



Bik spuckt Flammen, wenn ihn etwas berührt. Ziel dieses Levels ist es, Sid anzuzünden. Plaziere also Bik auf die linke Seite von ihm - genau wie im Screenshot gezeigt. Bringe den Balloon unter Bik an, so daß er, wenn die Action anfängt, den Screen hochschwebt und ihn trifft. Bik produziert eine Flammenexplosion in Sids Gesicht hinein - er zerfällt zu Asche. Auf ins nächste Level!

Hoch- und Runterzähler



Dieser Level stellt das Zählgerät vor. Wenn du den Knopf an einem Ende triffst, wird das andere Ende herausgedrückt. Das Ziel dieses Levels ist es, Al mit dem Fisch zu füttern. Plaziere den Ball und den Zähler wie angezeigt - der Ball wird die Schräge runterrollen und den Zähler treffen. Dies wird Al von seiner Route abbringen, und er kann den Fisch sehen. Du kannst den Zähler so programmieren, daß er so oft zuschlägt, wie du möchtest.



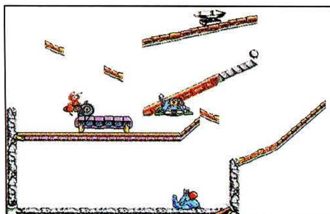
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Schleuder



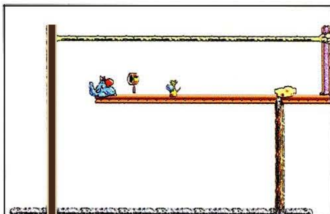
Dieser Level stellt die Schleuder vor. Wenn sie getroffen wird, feuert sie einen Riesenfelsen in die Luft. Benutze in diesem Level die Schleuder, um Sid plattzuwalzen. Stelle den Katapult auf die rechte Seite neben Sid - genau wie im Screenshot angezeigt. Al schluckt den Flaum runter und spuckt ihn wieder aus. Dies trifft den ersten Katapult, welcher wiederum den zweiten auslöst. Dadurch wird ein Fels auf den dritten Katapult geschleudert, der einen Fels auf Sid losschickt.

Elektrorampe 1



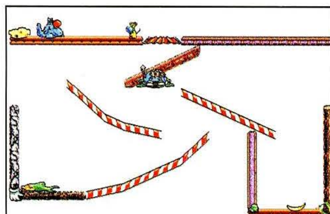
Die Elektrorampe verändert die Richtung, wenn etwas unter sie gerät. Ziel dieses Levels ist es, Al mit dem Amboß auf den Kopf zu treffen. Plaziere die Elektrorampe, wie angezeigt. Der Metallball rollt die Rampe hinunter und trifft die Heuschrecke. Er fängt an zu laufen und schickt den Ball den anderen Weg - unter die Rampe - zurück. Dieser Vorgang verändert das Gefälle der Rampe. In der Zwischenzeit erreicht der Amboß die Rampe und dann Als Kopf.

Lupe



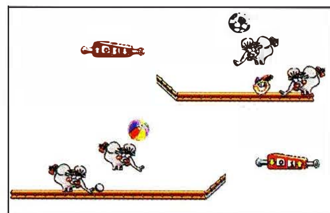
Das Vergrößerungsglas läßt Sid schrecklich aussehen - denkt Al jedenfalls. Wenn du es zwischen beide schiebst, wird Al erschreckt davonjagen. Das Ziel dieses Levels ist, Sid mit Käse zu füttern und Al daran zu hindern, ihn zu fangen. Plaziere die Lupe wie gezeigt, damit Al davonläuft und vom Rand der Plattform fällt. Sid kann nun an den Käse heran und ihn ganz auffressen.

Elektrorampe 2

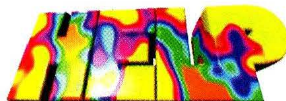


In diesem Level kommt die Elektrorampe zurück, damit du dich an ihr Verhalten gewöhnst. Das Ziel dieses Levels ist es, Al zu helfen, den Fisch zu erreichen und Sid zu helfen, an die Banane heranzukommen. Wenn die beiden sich treffen, werden sie kämpfen. Halte sie daher immer getrennt. Plaziere die Elektrorampe, wie angezeigt, unter den Teppich. Al wird Sid verfolgen, aber er fällt durch zu der Elektrorampe, da er fetter ist. Er rutscht runter zum Fisch und verändert den Hang der Rampe, wenn er unter sie kommt. Sid folgt kurz danach, aber er gleitet runter zur Banane.

Eunice dreht durch

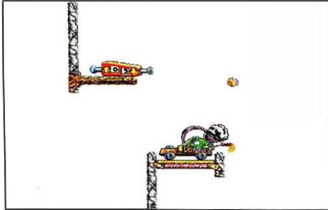


Das Ziel dieses Levels ist es, die beiden Zähler runter auf Null zu bringen. Stelle den Elefanten auf die untere Plattform - wie angezeigt - mit dem Ball vor ihr. Der Strandball hüpft auf den Elefanten, der in der Mitte schwebt, zu. Dieser schlägt ihn zu dem Elefanten, der sich am Boden befindet. Wenn du den Elefanten richtig plaziert hast, wird der Strandball sie von hinten treffen. Sie wird dann mächtig aus ihrem Rüssel blasen. Dies sendet den Metallball zum Zähler und setzt ihn auf Null.



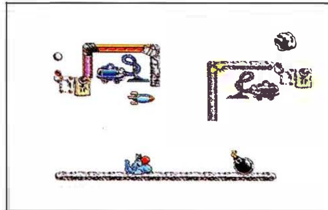
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Katapult programmieren



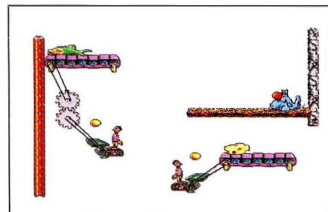
Dieser Level zeigt dir das Programmieren des Katapults. Du kannst es so einstellen, daß du so viele Felsen, wie du möchtest, abschießen kannst. Ziel dieses Levels ist es, den Katapult 5-mal zum Schießen zu bringen. Programmiere das Katapult auf 5 Schüsse von Felsbrocken und plaziere ihn, wie angezeigt. Wenn der hüpfende Ball ihn trifft, feuert er einen Felsen, der den Zähler trifft. Der Felsbrocken fällt zurück auf das Katapult und löst dadurch noch einen Schuß auf den Zähler aus. Er macht dies 5-mal, bevor der Screen komplett ist.

Staubsaugen



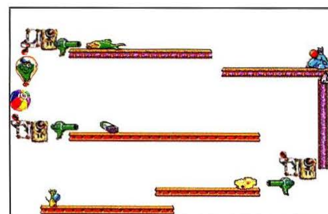
Der Staubsauger macht das gleiche, was jeder normale Sauger auch kann, nur mit viel mehr Power. Gigantische Bomben aufzusaugen ist kein Problem. Dieser Level stellt dich vor die Aufgabe, Al vom Tod zu retten, der eintreten wird, wenn eine Bombe auf ihm landet. Plaziere den Staubsauger in die Lücke, wie angezeigt und schließe ihn an einen Schalter an. Lege einen Ball über den Schalter, um den Sauger einzuschalten. Wenn die Action beginnt, springt der Staubsauger schnell an und saugt die Bombe auf. Al wird vor einem grausamen Tod gerettet.

Förderbänder und Getriebe



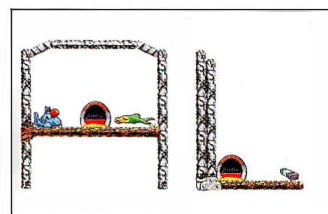
Das Ziel dieses Levels ist es, Al mit dem Fisch auf dem Förderband zu füttern. Sobald die Männer zu Essen bekommen, fangen sie an zu laufen, doch nur für kurze Zeit. Wenn du die Zahnräder, wie angezeigt, anbringst, kannst du die Richtung, in der die Bänder laufen, manipulieren. Wenn die Action beginnt, wird der Mann auf der linken Seite anfangen zu laufen. Der Fisch bewegt sich langsam auf dem Förderband und fliegt vom Rand runter. Er hat gerade genug Triebkraft, um auf die Plattform zu gelangen, wo Al darauf wartet, sein fettes Gesicht zu füttern.

Schalter und Haartrockner



Der Fön bläst grundsätzlich heiße Luft aus, sobald ihn einer einschaltet. Alles in seiner Umgebung fliegt dann in die Luft. Baue die Schalter und Föne so auf, wie angezeigt. Der Strandball aktiviert den mittleren Fön, der den Kaugummi auf den Schalter in die rechte untere Ecke bläst. Dies aktiviert den unteren Fön, welcher den Käse nach vorne zum erwartungsvollen Sid bläst.

Tunnel

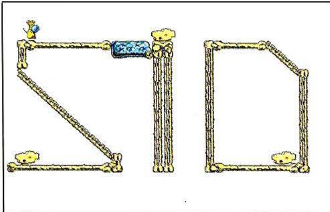


Wenn du einen Tunnel in den Screen einbaust, mußt du zuerst einen Eingangstunnel und einen Ausgangstunnel installieren. Wenn ein Charakter in den 1. Tunnel geht, taucht er im 2. Tunnel wieder auf. Plaziere die Tunnel, wie angezeigt. Lege den Fisch hinter den Eingangstunnel, damit Al darauf zuspringt. Sobald er den Tunnel erreicht, wird er in ihm verschwinden. Er wird im 2. Tunnel auf der rechten Seite des Screens erscheinen und den Kaugummi entdecken. Nachdem er ihn gegessen hat, ist der Level komplett.



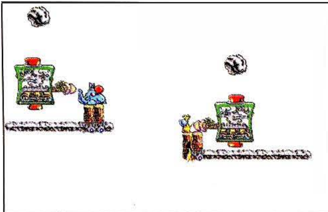
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Sag 'Cheese'



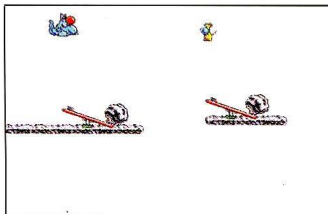
Dieser Level führt das Wasserbett ein, welches alles, was auf ihm landet, wieder zurück in die Luft wirft - nur viel höher! Das Ziel dieses Levels ist, Sid zum Käse, der auf dem I in der Mitte des Screens liegt, zu führen. Plaziere das Wasserbett in die Lücke der ersten 2 Buchstaben, und Sid wird sich auf zum Käse machen. Wenn er das Wasserbett trifft, macht er einen kleinen Hopser, bevor er oben auf dem Käse landet. Herzlichen Glückwunsch - du darfst ins nächste Level!

Bis späte Knuffer



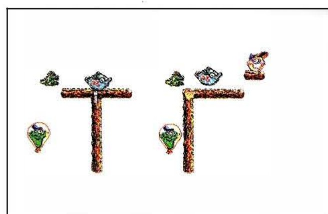
Wenn irgendetwas die roten Knöpfe auf dem Knuffer trifft, schnellt sein Arm heraus und stößt alles, was sich im Weg befindet, weg. Das Ziel in diesem Level ist, den Knuffer zu benutzen, um Sid von seiner Plattform runterzustoßen. Plaziere den Knuffer rechts neben ihm und einen Felsbrocken über dem Knuffer. Der Fels fällt runter und trifft den roten Knopf. Dadurch schnellt der Arm heraus und gibt Sid Prügel. Das wär's!

Wippe



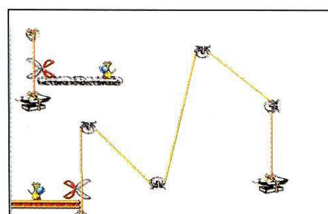
Die Wippe ist ein sehr nützliches Gerät. In Verbindung mit Seilen kann sie dazu benutzt werden, Drücken in Ziehen umzuwandeln und auch, um Schalter zu aktivieren. Die Aufgabe dieses Levels ist es, den Screen einfach von den Felsbrocken zu befreien. Plaziere die Wippe, wie angezeigt. Sid und Al fallen aus der Luft und landen auf einer Seite der Wippe. Ihr Gewicht ist schwer genug, um den Felsbrocken auf der anderen Seite in die Luft und aus dem Screen zu jagen.

Teekessel



Der Teekessel ist mit Wasser gefüllt und benötigt nur eine kleine Flamme, um in Action zu dampfen. Das Ziel dieses Levels ist, den Baseball von seinem Weg abzubringen. Plaziere den Teekessel, wie angezeigt. Der Ballon wird aufsteigen und den Drachen treffen. Bik fängt dann an, Flammen auf den Teekessel zu blasen. Der Teekessel fängt nach kurzer Zeit an zu kochen und schickt Dampfwolken zum Baseball. Der Baseball steigt hoch und fällt nach vorne und verschwindet vom Boden des Screens.

Schere

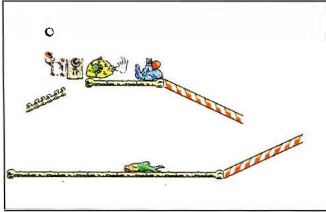


Sid und Al können nicht widerstehen, die Scheren zu gebrauchen, wenn sie sie sichten. Lege eine Schere auf ein Seil, und Sid oder Al werden es in 2 Teile schneiden. Sid ist in Gefahr, von einem seiner Nagetierkumpel plattgewalzt zu werden. Um zu vermeiden, daß der Amboß auf ihm landet, mußt du Sid helfen, ihm auszuweichen. Plaziere noch eine Schere, wie angezeigt, und Sid wird nicht aufzuhalten sein, dorthin zu laufen. Der Amboß wird ihn nun verfehlen, und er ist vom Tod gerettet.



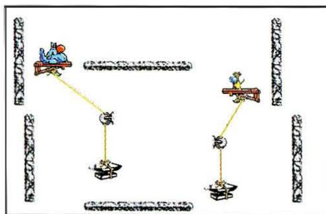
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Zeitmesser



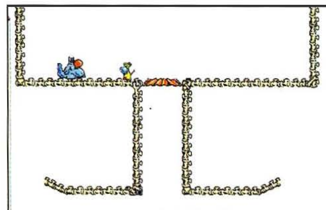
Du kannst die Uhr an diesem elektrischen Zeitmesser einstellen. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird ein Arm aus der Seite herausschnellen und alles wegstoßen, was sich in seinem Weg befindet. Er muß an eine Steckdose angeschlossen werden. Das Ziel dieses Levels ist, Al in den unteren Teil des Screens zum Fisch zu bringen. Verbinde den Zeitmesser und den Schalter wie gezeigt, und plaziere einen Ball über dem Schalter, um die Dinge in Bewegung zu setzen. Du brauchst den Zeitmesser nicht zu programmieren - du mußt nur Al eine kleben. Der Schlag wird ihn zum Fisch bringen.

Falltür



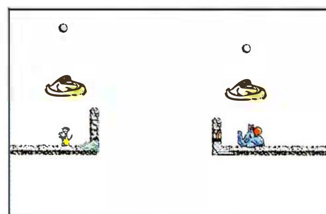
Dieser Level führt - wahrscheinlich nicht überraschend - die Falltür ein. Wenn etwas sie von unten anstößt oder wenn man an ihr zieht, öffnet sie sich und alles, was darauf steht, fällt runter. Die Aufgabe des Levels ist, Sid und Al aus dem Screen fallen zu lassen. Bringe den Amboß und den Flaschenzug, wie angezeigt, an. Binde ein Seil zwischen dem Amboß und der Falltür über den Amboß an. Das Gewicht des Flaschenzuges öffnet die Falltür. Sid und Al fallen beide hindurch.

Teppichbrand



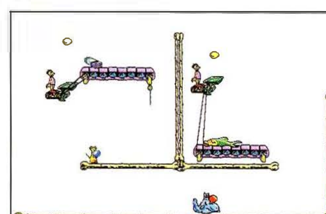
Der Teppich stützt Sids Gewicht, wenn er schnell rennt. Da Al fetter ist, wird er schnell stürzen, wenn er hinübergeht. Das Ziel dieses Levels ist, Sid zu helfen, Al zu entkommen. Plaziere den Teppich in die Mitte des Screens, wie angezeigt, und Sid wird Al verhöhnen. Wenn Al ihm nachläuft, wird Sid die andere Hälfte des Screens erreichen. Al ist zu schwer für den Teppich - er fällt durch an den Rand des Screens.

Vorstellung von Hildegard der Henne



Hildegard legt jedesmal, wenn sie getroffen wird, ein Ei. Es gibt nichts Ärgerlicheres für Sid oder Al, als ein paar Eier, die auf ihren Köpfen zerbrechen. Damit die Eier kaputtgehen, müssen sie aus einer bestimmten Höhe abgeworfen werden, ansonsten rollen sie völlig harmlos zum Boden. Plaziere die Bälle und die Küken, wie angezeigt. Die Bälle landen auf den Köpfen der Hennen, damit sie Eier legen. Diese landen auf Sids und Als Köpfen - sehr zu deren Mißbilligung!

Futterfatzke

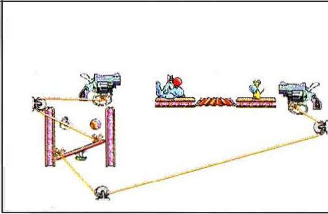


Der Futterfatzke läuft nur, wenn er gefüttert wird, und auch dann nur für eine kurze Dauer. Wenn er rennt, bringt er die Tretmühle zum Laufen. Du kannst die Tretmühle mit anderen Geräten verbinden. Das Ziel dieses Levels ist, Al sein Essen zu geben. Plaziere einen Futterfatzke und ein Ei, wie angezeigt, und verbinde mit dem Gummiband die Tretmühle und das Fließband. Nachdem der Mann das Ei gegessen hat, rennt er und bewegt dadurch das Förderband. Der Fisch bewegt sich langsam auf den Rand zu und fällt in Als wartende Klauen.



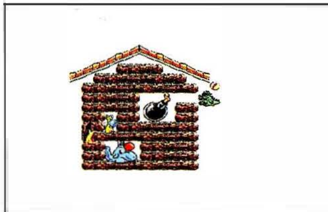
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Peng macht die Pistole



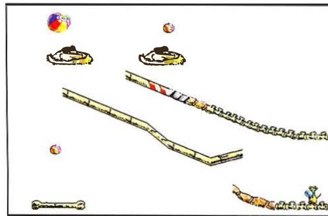
Die Pistole ist eine sehr gefährliche Waffe, wenn sie in die Hände von Sid und Al gerät. Wenn eine Kugel einen von beiden trifft, heißt es, ab in den Himmel - ohne Gnade! Um die Pistole auszulösen, muß irgendetwas den Abzug ziehen. In diesem Level mußt du Sid und Al töten. Plaziere das Seil und den Ball, wie angezeigt, und verbinde die Wippe mit dem Abzug der Pistole. Der Ball fällt und die linke Seite der Wippe geht nach oben. Dieser Vorgang zieht an dem Seil, das mit dem Abzug der Pistole verbunden ist, und vernichtet die beiden Toone.

Schwarze Bombe



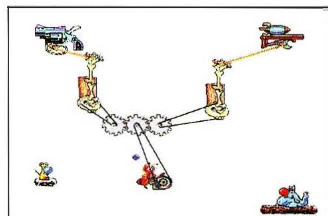
Die Bombe kann, wenn sie gezündet wird, eine große Kulisse zerstören. Wenn Sid oder Al zu nahe herankommen, kann es auch sie erwischen. In diesem Level haben Sid und Al es geschafft, sich selbst im Haus einzuschließen. Wenn du sie nicht freiläßt, werden sie zu spät zum Essen kommen. Laß Bik die Bombe anzünden. Stelle den Drachen an die gezeigte Stelle und plaziere den Ball über seinem Kopf. Dieser fällt runter, und Bik spuckt Flammen auf die Bombe. Die Bombe gerät in Action und bläst die Wände des Hauses ein.

Programmieren von Hildegard



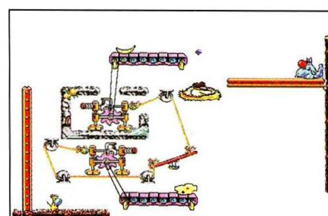
Hildegard kann mehr als 1 Ei legen, aber du mußt ihr sagen, wie viele sie produzieren soll. Die Aufgabe dieses Levels ist, 2 Eier auf Sids Kopf zu legen. Programmiere Hildegard auf 2 Eier und plaziere sie, wie hier gezeigt. Der Strandball trifft Hildegard zuerst und verursacht, daß sie ein Ei legt, welches die Rampe runterrollt und Sid auf den Kopf knallt. In der Zwischenzeit hüpft der kleine Ball höher, bis er die Henne von unten trifft. Sie legt daraufhin ein zweites Ei, welches nochmals auf Sid aufschlägt.

Skeleto-Bobbin



Dieser wandelt Drehbewegung in Übersetzungsbewegung um. Das Ziel dieses Levels ist, eine Bombe auf Al zu werfen. Plaziere den Skeleto-Bobbin, wie angezeigt, und verbinde ihn mit den Zahnrädern und der Falltür. Der Ball landet auf der Heuschrecke, die dadurch anfängt zu laufen. Die Zahnräder setzen sich in Bewegung. Die Drehbewegung der Zahnräder wird durch den Skeletto-Bobbin in Übersetzungsbewegung transformiert. Durch diesen Vorgang wird die Falltür aufgezogen, und die Bombe fällt somit auf Als Kopf.

Tran -Roto-Matik

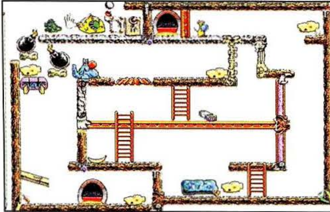


Dieses Gerät ist das letzte, das du zu bedienen hast, und du mußt wissen, wie. Es macht das Gegenteil zu dem Skeleto-Bobbin - es wandelt Übersetzungsbewegung in Rotationsbewegung um. Die Aufgabe dieses Levels ist, Sid mit dem Stückchen Käse zu füttern und Al mit der Banane. Plaziere die Trans-Roto-Matik-Maschine, wie angezeigt, und verbinde die Seile mit dem Gummiband. Der Ball fällt auf Hildegards Kopf und bringt sie dazu, ein Ei zu legen. Dieses fällt auf die Wippe darunter. Diese betätigt dann das Transportband über die Trans-Roto-Matik.



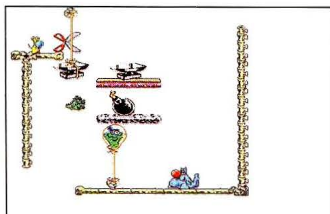
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Alles Muskeln, kein Grips - Tunnelhüpfen



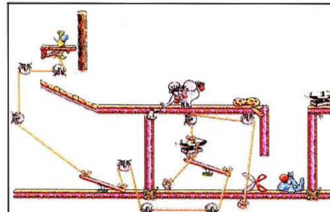
Nachdem die Trainingslevel erobert sind, geht's nun an die harten Sachen. Dieser Level erwartet von dir, daß du Sid zum Tunnel auf dem Boden führst. Plaziere die 3 Stückchen Käse, wie angezeigt. Sid rennt immerzu auf die Essensreste im Screen zu, aber er wird in letzter Minute immer von den Leitern behindert. Auf diesem Weg kommt er rund um den Screen und erreicht endlich den Tunnel am Boden des Screens. Sobald er im oberen Tunnel auftaucht, ist der Level komplett.

Ausschau von unten



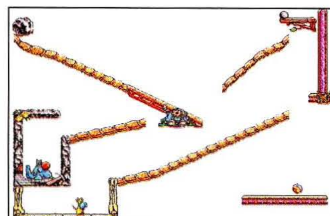
Ziel dieses Levels ist es, den Amboß auf Al fallen zu lassen. Lege die Schere an die hier gezeigte Stelle und stelle Bik genau unter den Amboß. Sid kann nicht widerstehen. Er geht zur Schere und schneidet das Seil durch, welches den Amboß mit dem Ballon verbindet. Der Amboß fällt runter auf Bik, und er spuckt eine Flammenflut. Dies entzündet die Bombe zwischen den 2 Plattformen. Der Amboß fällt dann und wird von dem Ballon unten abgefangen, welcher ihn direkt zu Als Kopf schickt. Armer Al!

Hungrige Eunice



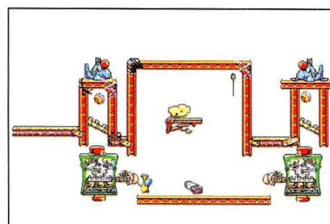
Das Ziel dieses Levels ist, Eunice Erdnuß zu füttern. Es ist ärgerlich, daß sie falsch herum steht und somit die Erdnuß nicht sehen kann. Plaziere die Schere in die Nähe von Al und verbinde das Seil von der Wippe mit dem Flaschenzug und der Falltür. Al wird das Seil durchschneiden, und damit fällt der Amboß auf die Wippe. Dies zerrt an dem Seil, das mit der Falltür verbunden ist, und Sid fällt zu Boden. Eunice wird Sid entdecken und vor Schreck aufkreischen und sich umdrehen. Sie sieht die Erdnuß und saugt sie ein.

Schlage die Critter



Die Aufgabe in diesem Level ist, Sid mit dem Felsen in der oberen linken Hälfte des Screens zu schlagen und Al mit der Metallkugel im oberen rechten Screen zu treffen. Plaziere den hüpfenden Ball ein kleines bißchen über dem Boden rechts im Screen. Er springt immer höher, bis er die Falltür trifft. Der Metallball erscheint auf dem Hang. Der Felsbrocken ist zwischenzeitlich den Hang hinunter zu Al geglitten und hat den Hang der Rampe verändert. Der Ball wird nun Al erreichen können.

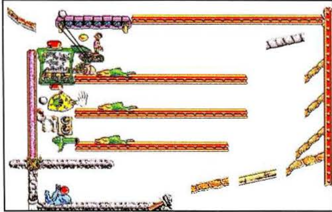
Schlagen und Stoßen



Das Ziel dieses Levels ist, Sid von den Schlägern zu befreien und ihn mit einem Stück Käse zu belohnen. Wenn Sid ein Stück Kaugummi ißt, kann er nicht widerstehen, eine gigantische Blase zu formen, welche ihn in die Luft schweben läßt. Lege den Kaugummi genau unter die Falltüre, und er wird hingehen und ihn kauen, hochschweben und die Falltür öffnen. Lege eine Stecknadel nach oben rechts, um den Bubble platzen zu lassen und Sid auf den Boden zurückzubringen. Der Käse ist zu dieser Zeit schon auf dem Boden gelandet. Sid wird ihn auffressen. Das wär's!

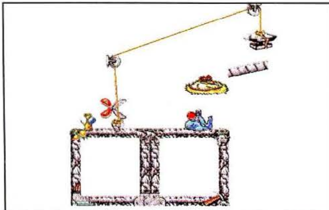
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Was für ein Leben



Das Ziel hier ist, Al mit 3 Fischen zu füttern. Plaziere das Holz und die Bambusplanken, wie angezeigt - dadurch können die Fische direkt zu Al gleiten. Plaziere den Schläger an die Spitze und den Zähler und den Fön überbrückend zum Schalter. Bringe eine Steinrampe oben an, um den Fisch, der in die Luft fliegt, zu verlangsamen. Lege einen Ball über den Schalter, um ihn zu aktivieren. Du kannst nun gehen!

Katzenjammer



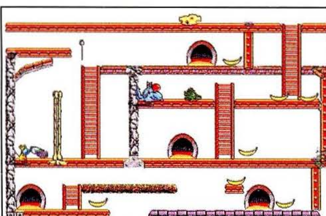
Das Ziel dieses Levels ist, ein Ei auf Al zu werfen. Plaziere die Schere und die Steinrampe, wie hier gezeigt. Sid läuft zu der Schere hin und schneidet das Seil durch. Der Amboß fällt auf die untere Rampe. Er gleitet geschmeidig den Hang hinunter, bis er auf Hildegard stößt. Sie legt ein Ei, welches hart auf Als Kopf aufschlägt und ihn außer Rand und Band bringt. Das ist alles!

Aua.......!!!!



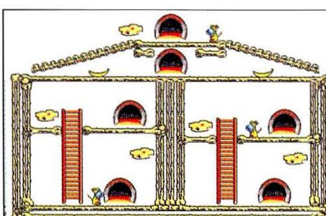
Die Aufgabe hier ist, Al von der Nadeltortur zu befreien. Sobald der Zähler losschlägt, wird Al gewalttätig in die Nadel hineingestoßen. Um dies zu vermeiden, plaziere den Kaugummi und die Rampe, wie angezeigt. Sid rennt zum Kaugummi und ißt ihn. Wenn er mit seiner Blase fertig ist, schwebt er in die Luft, geführt von der Plattform über ihm. Wenn er aufsteigt, trifft er den Schalter, der den Zähler kontrolliert, und schaltet ihn somit aus. Der Arm wird Al nicht länger in die Nadel hineindrücken, und der Level ist komplett.

Käse



Das Ziel hier ist, Sid mit dem Käse auf der oberen Etage zu füttern. Während du dabei bist, kannst du auch gleich Al anzünden. Um der Level zu lösen, mußt du Sid durch die Tunnel führen. Plaziere die Bananen und den Kaugummi und auch die 2 extra Leitern, wie gezeigt. Sid ißt den Kaugummi, schwebt hoch über die Wand und kommt wieder runter, nachdem die Blase an der Nadel zerplatzt ist. Er rennt im Screen umher, klettert die Leitern hoch und geht in die Tunnel hinein, bis er die obere Plattform erreicht, und erspäht dann den Käse.

Die Mäuse spielen

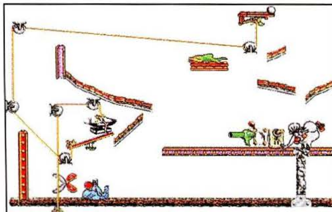


Das Ziel in diesem Level ist, Sid und seinen Freunden zu helfen, zum Speicher zu kommen, um ein Bananenfest zu feiern. Plaziere die 5 Bananen, wie angezeigt. Bringe auch einen Tunnel an, starte im unteren linken Teil des Screens und gehe in der Mitte rechts aus dem Screen heraus. Die Mäuse werden nun hinter dem Käse herlaufen und den Weg durch die Tunnel verfolgen. Wenn alle Mäuse den Speicher erreicht haben, ist der Level vervollständigt und du kannst zum nächsten Level gehen.



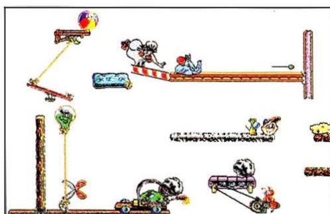
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Feed Me



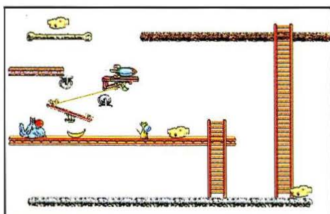
Das Ziel dieses Levels ist, Al zum Fisch zu verhelfen oder dem Fisch zu Al zu verhelfen. Plaziere die Schere, wie angezeigt, und verbinde das Seil von der Wippe zur Falltür und dem Flaschenzug. Lege den Föhn an seinen Platz und gehe zu Eunice. Wenn Al das Seil durchschneidet, fällt der Amboß herunter und auf die Wippe. Die Falltür rechts, die die Metallkugel stützt, öffnet sich. Sie fällt natürlich und trifft den Fisch. Die Metallkugel aktiviert den Föhn, der den Fisch zu Al hinbläst. Das wär's!

Nadelkissen



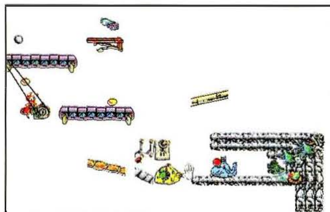
Deine Aufgabe hier ist, Al mit der Nadel zu pieksen. Verbinde das Seil von der Wippe zur Falltür und plaziere das Wasserbett links von Eunice. Lege die Schere auf das Seil. Sid rennt nach dem Käse und stößt den Baseball über den Rand, der die Heuschrecke trifft. Der Felsbrocken reist über das Fließband und bringt die Schleuder in Bewegung, welche einen Felsen in die Luft wirft, der die Schere trifft. Das Seil ist durchgeschnitten, und der Ballon steigt auf und trifft die Wippe. Der Strandball fällt, trifft Eunice, die Al in die Nadel hineinbläst.

Alles geht ballistisch



Die einfache Mission hier ist, Al zu bombardieren. Plaziere den Käse rechts von Sid und die Wippe über der Banane wie angezeigt. Verbinde die linke Kante mit der Falltür. Al rennt zur Banane, und Sid ißt den Käse. Al rutscht, Sid verfolgend, auf der Banane aus und landet unter der Bombe. Sid läuft in der Zwischenzeit um die Leitern herum und landet eventuell auf der Wippe. Die Bombe wird freigegeben und landet auf dem Kopf vom armen Al.

Fritierzeit



Das Ziel dieses Levels ist, Al zu rösten und dazu Bik, den Drachen, zu benutzen. Plaziere die Bambusrampe, wie angezeigt, und stretche sie ein bischen. Plaziere die Steinrampe in der Nähe des Zählers. Der Ball hüpft im Screen herum, bis er den Schalter trifft, ihn hochstößt und den Zähler einschaltet. Der Arm schnellt heraus, der Al auf Bik zustößt. Nicht sehr belustigt von dieser abrupten Störung, grillt Bik Al hier und jetzt. Auf ins nächste Puzzle!

Sid und Al

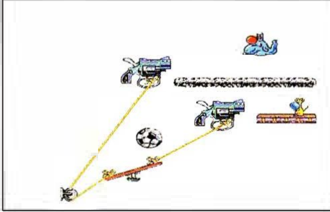


Füttere Sid mit Käse und Al mit Fisch. Plaziere Hildegard über dem Elefanten und den Teekessel rechts vom Drachen. Verbinde die Zahnräder, wie angezeigt, mit dem Katapult, das sich in der Nähe befindet. Der Ball hüpft auf die Henne, die daraufhin ein Ei legt. Das Ei trifft auf Bik, der den Teekessel zum Dampfen bringt. Dadurch wird der Strandball angeblasen, welcher die Heuschrecke trifft, die wiederum die Zahnräder antreibt, die den Fisch zu Al schicken. Das Katapult, das vom Fisch getroffen wird, schleudert den Käse auf Sid.



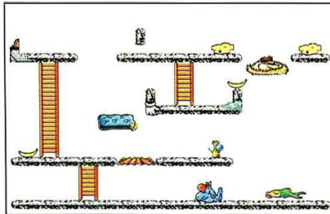
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Spion gegen Spion



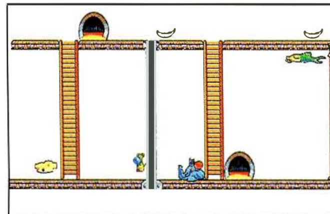
Das Ziel dieses Levels ist, Sid und Al zu erschießen. Dieser Screen ist einfacher als viele vorherige. Plaziere den Flaschenzug und das Seil, wie angezeigt mit dem Ball über der Wippe. Der Ball stößt auf die Wippe, die an dem Seil, welches mit beiden Pistolenabzügen verbunden ist, zieht. Al ist schon zu Boden gefallen und schaut dem Tod ins Auge.

Sids Bonanza-Frühstück



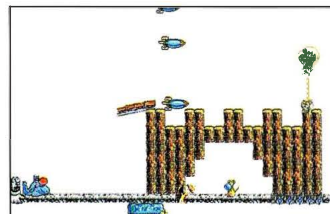
Die Aufgabe hier ist, Sid mit 2 Stückchen Käse zu füttern, während Al mit einem Ei in seinem Gesicht versehen wird. Plaziere die 2 Bananen, wie angezeigt, und den Fisch genau unter Hildegard. Al rennt auf den Fisch zu und verschlingt ihn und setzt sich zufrieden an die Stelle, wo der Fisch vorher stand. Sid ist in der Zwischenzeit um das Netzwerk von Plattformen und Leitern gerannt, nur um auf Hildegard zu landen, damit er das 2. Stück Käse bekommt. Sie legt gerade ein Ei auf Al, als Sid den letzten Käse erreicht.

Der schnelle Al bekommt Sid



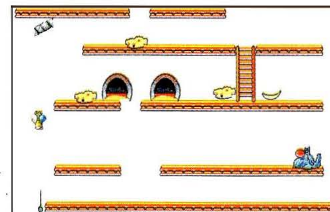
Eine einfache Aufgabe - du mußt Al helfen, Sid zu fangen. Anstelle des Versuchs, Als beträchtlichen Umfang zu bewegen, lasse Sid auf Al zulaufen. Plaziere den Käse hinter die erste Leiter und den Fisch in den oberen rechten Screen. Sid rennt um die Leitern herum, durch die Tunnel und erreicht den Raum, in dem Al auf seinen nagenden Snack wartet. Bye bye Sid!

Festung stürmen



Al will sich zu Sid durchringen, der sich in seiner Festung verbarrikadiert hat. Plaziere die 3 Bomben übereinander - genau wie hier angezeigt. Stelle eine leichte Rampe auf links von der Festung um die hüpfenden Bomben zu führen. Bringe das Wasserbett unter der Festung an, so daß Al in seiner Jagd auf Sid nicht aus dem Screen fällt, wenn der Boden weggeblasen wird. Die Bomben entfernen die komplette linke Seite der Festung, damit Al Sid sehen und verfolgen kann.

Der Käse liegt alleine da

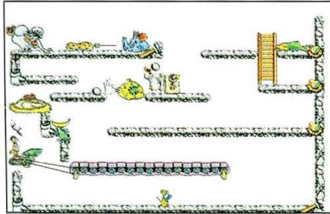


Das Ziel dieses Levels ist, daß Sid alle Käsestücke ißt. Plaziere die Rampe im oberen linken Screen und die Banane hinter der Leiter. Sid wird fallen und die Nadel treffen. Der Schmerz läßt ihn in die Höhe fahren. Die Rampe führt ihn nach rechts zum ersten Stück Käse. Sid geht dann durch den Tunnel und raus zu der anderen Plattform. Er klettert die Leiter hoch und erreicht das dritte und letzte Stück Käse.



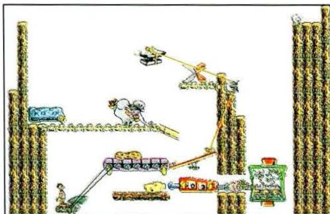
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Wirklich schwer - Mausefalle



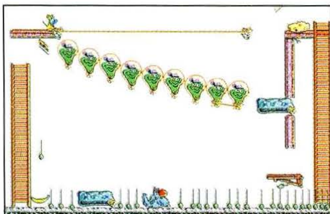
Sid hat schon wieder Als Katzenfutter vernascht - hilf Al, ihn zu fangen. Stelle Eunice und lege die Erdnuß an die gezeigte Stelle. Ziehe Al bei dem Vorgang zur Nadel hinüber und laß ihn über die Kluft springen. Setze den Zähler auf 5 und plaziere den Ball über den Schalter, um ihn in Gang zu bringen. Programmiert mit etwas Verspätung, wird er sich erst in Bewegung setzen, wenn Al das Förderband erreicht hat. Dies trägt ihn zum unteren Level, um mit Sid konfrontiert zu werden.

Dicke Erdnüsse



Alles, was du in diesem Level machen mußt, ist, Eunice mit Erdnüssen zu füttern. Verbinde den Amboß mit der Wippe über de Flaschenzug. Plaziere den Knuffer unten rechts und das Gummiband des Futterfatzke auf das Förderband. Der Amboß fliegt runter zum Knuffer, welcher den Zähler trifft. Der Futterfatzke erreicht den Käse und fängt an zu laufen. Die Erdnuß fliegt in die Luft, wo Eunice sie entdeckt und sofort in ihren hungrigen Mund aufsaugt.

Nagetier mit festem Seil



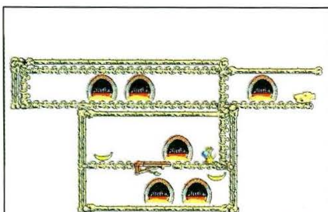
Sid muß auf die andere Seite des Raumes, ohne daß er in die Nadeln oder in Als hungrigen Bauch fällt. Die Lösung ist denkbar einfach. Binde die Enden von 2 Ballons zusammen, und sie werden verhindern, daß die Reihe von Ballons auseinanderfliegen. Sid kann nun den ganzen Weg über die Ballonreihe zur anderen Seite zurücklegen, wo der Käse auf ihn wartet. Das Wasserbett läßt ihn vom letzten Ballon auf den wartenden Käse hüpfen.

Ärger am Billardtisch

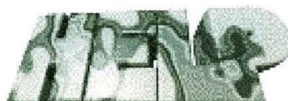


In diesem Level mußt du alle Bälle vom Billardtisch entfernen. Dies erreichst du durch das Legen von ein paar Bomben um den Tisch herum. Hole den Staubsauger und sauge so viele von ihnen auf, wie möglich. Richte deinen Toon-Screen genau so aus wie beschrieben und drücke den Actionknopf. Das Legen der Bomben auf diese Weise ermöglicht den Bällen eine bessere Flucht, weil sie die Seiten des Tisches loswerden und dadurch gigantische Taschen bilden.

Knastausbruch

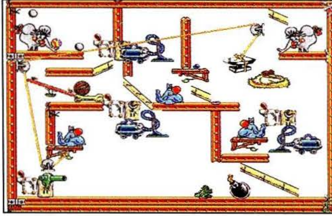


In diesem Level mußt du Sid helfen, an den Käse heranzukommen. Plaziere die Bananen, wie gezeigt, um Sid um den Irrgarten herumzulocken. Baue den ersten Tunnel links von Sid auf und den zweiten Tunnel im unteren Abteil. Dies bringt Sid direkt zum Tunnel, der mit der Plattform, wo sich der Käse befindet, verbunden ist.



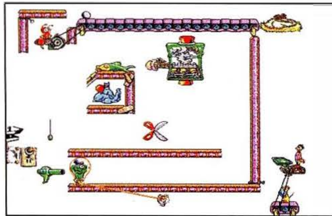
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Kitticats staubsaugen



Die Aufgabe dieses Levels ist etwas merkwürdig - alle Katzen müssen aufgesaugt werden. Binde das Seil des Ambosses um alle Flaschenzüge und verbinde es mit der Falltüre, wie im Bild gezeigt. Plaziere die Wippe und das Wollknäuel nebeneinander im linken Screen. Der Amboß schwingt und trifft die Henne, die ein Ei auf den Schalter legt und damit den Staubsauger aktiviert. In der Zwischenzeit aktiviert Eunice ihren Reiniger, und ihr Metallball trifft auf die Wippe und wirft das Wollknäuel auf den unteren Schalter. Die Bombe gibt die letzte Katze, die aufgesaugt werden muß, frei.

Mäusemist



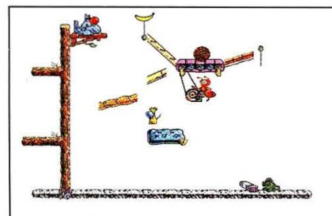
Du mußt Sid vom unteren Screen herauswerfen. Plaziere den Föhn und betätige den Schalter beim Amboß, um den Ballon aufzublasen. Dieser schwebt herum und bringt das Seil in Kontakt mit der Schere. Der Ballon trifft den Knuffer, welcher den Fisch schlägt. Al verfolgt den Fisch und trifft die Nadel. Er springt in die Luft und gerät auf die Heuschrecke. Er fängt an zu laufen und schickt den Ball zu Hildegard, die ein Ei für den Futterfatzke legt, der unten wartet. Er rennt und schickt Sid in den Tod.

Höhlenerkundung



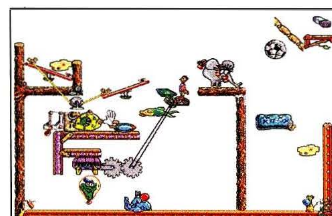
Hilf Al, Sid zu fressen. Lege die 3 Kaugummis an die Stellen, wie im Bild gezeigt, und Al wird den Weg zu der Einzäunung, in der Sid sich versteckt hält, finden. Die Schwierigkeit dieses Puzzles liegt darin, abzuleiten, welche Tunnel miteinander verbunden sind. Plaziere den Ballon unter der 2. Falltür, um sie zu öffnen. Al wird dann den Tunnel erreichen, der ihn direkt zu Sid führt, der nun wirklich keinen Verdacht schöpft.

Brennbares Kitticat



Hilf Sid, Al in ein knuspriges Kätzchen zu verwandeln. Plaziere das Wasserbett, die Nadeln, Banane und Rampe, wie im Bild gezeigt. Sid ist auf das Wasserbett gesprungen, die Heuschrecke treffend, die ein Wollknäuel durch die Luft wirft. Die Banane schützt das Knäuel davor, über den Rand zu fliegen. Al stürzt auf die Wolle und fällt runter auf die untere Plattform. Sid hat zwischenzeitlich den Kaugummi gefressen und schwebt hoch der Nadel entgegen. Er fällt mehrmals auf Bik drauf, der daraufhin Feuer röchelt. Al rennt auf den Kaugummi zu und wird vom feurigen Tod getroffen.

Weg mit den Bomben

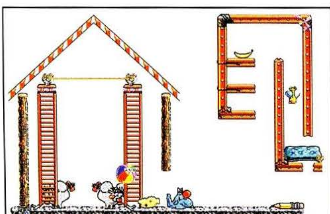


Hilf nun wieder Al, Sid zu fangen. Baue den Screen so auf, wie im Bild beschrieben, um diesen trickreichen Level zu lösen. Der Fußball trifft auf Eunice, die ihn auf die linke Seite der Wippe feuert. Der Käse fliegt weg und landet beim Futterfatzke. Er rennt und setzt das Band in Bewegung. Dieses schickt den Ballon nach links, und der Zähler wird aktiviert. Dieser schlägt eine Bombe in die Wand. Al kann nun Sid sehen und ihn verfolgen. Nach einem kurzen Geplänkel wird Sid zu Als Speise.



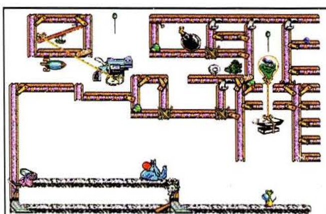
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Ein Tag im Zirkus



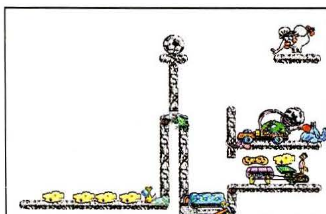
Hilf Sid, in die große obere Hälfte zu gelangen, um den Käse zu erwischen. Plaziere das Wasserbett unter Sid und den Bleistift und die Banane, wie angezeigt. Sid hüpft auf dem Bett und sichtet die Banane. Er fällt runter zu der Plattform, wo Al wartet und eine Himbeere bläst. Al rennt hinter ihm her. Sid hebt den Bleistift auf und radiert mit dem Radiergummi am Ende des Stiftes Als Arm aus. Sid fährt mit dem Vorgang fort und radiert die Füllung aus dem armen Al heraus.

Eine Maus weniger



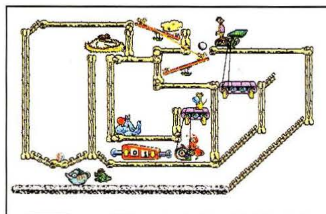
Schlage Sid mit dem Amboß. Plaziere die Bombe, das Seil, den Drachen und die Pistole, wie im Bild gezeigt. Die erste Bombe sprengt die 2 naheliegenden Plattformen. Al rennt, um an den Kaugummi zu kommen, und schwebt hoch in die Luft und trifft auf die Wippe. Dies zieht den Abzug der Pistole, die auf den Drachen schießt. Bik bläst nun Flammen auf den Ballon, der dann platzt. Der Amboß, der nicht mehr länger von dem Ballon gehalten wird, fällt den rechten Screen runter und auf den Kopf des armen Sids.

Mausefalle



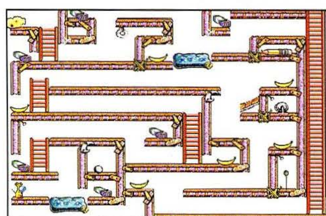
Al macht mit dem Katapult Jagd auf Mäuse. Hilf ihm, Sid mit einem Geröllblock zu zerschmettern. Plaziere das Transportband, den Futterfatzken und den Käse an die Stellen, wie im Bild gezeigt. Stelle das Wasserbett an das Ende der Grube. Plaziere den Ball und den Elefanten in die Spitze des Screens. Wenn Sid den ganzen Käse verputzt, fängt Futterfatzke an zu rennen und wirft die Erdnuß auf das Bett, wo sie anfängt zu hüpfen. Eunice sieht die Erdnuß und saugt und zieht den Fußball auf den Katapult. Dies feuert den Geröllblock über die Wand und auf Sids Kopf drauf.

Spezielle Lieferung



Al hat Lust auf einen Mäusesnack. Hilf ihm, Sid zu verspeisen. Plaziere die Hühner, die 2 Wippen, das Fließband, die Heuschrecke und den Zähler, wie angezeigt. Der Ball fällt auf die Wippe, die den Käse zum Futterfatzken schickt, um ihn zum Laufen zu kriegen. Der Ball auf dem Förderband ist runtergefallen und trifft Bik, der den Teekessel zum Kochen bringt. Dies wiederum läßt den Gummiball hochhüpfen. Dieser trifft Hildegard, die dann ein Ei legt. Dieses trifft den Zähler, welcher die Heuschrecke anrempelt. Sie radelt und bringt das Transportband in Bewegung, und Sid wird in die Arme von Al getrieben.

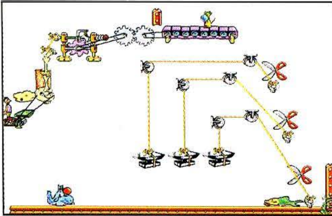
Der erstaunliche Sid



Hilf Sid, den Weg durch den Irrgarten und damit den Käse zu finden. Plaziere die Wasserbetten in die Lücken und den Kaugummi und die Banane, wie angezeigt. Plaziere eine Plattform in die Mitte des Screens, um die Kluft zu überbrücken. Stelle eine Rampe rechts davon auf. Sid wird von allem Eßbaren, das um den Screen verteilt ist, geführt. Er klettert die Leitern hoch und über die Plattformen, bis er den Käse erreicht. Kein Problem!

SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Al hat Hunger



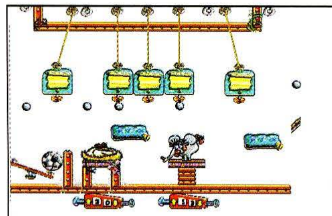
Al hat seit Tagen noch nichts gegessen. Hilf ihm, Sid in seine Klauen zu bekommen. Verbinde den Futterfatzke mit dem Skeleto-Bobbin und diese zu der Trans-Roto-Matik. Verbinde alles mit den Zahnrädern und die Zahnräder mit dem Förderband. Futterfatzke ißt den Käse und bringt das Band, auf dem Sid sitzt, in Bewegung. Am Ende des Transportbandes fällt Sid runter, stößt gegen alle Scheren, wenn er vorbeikommt, und schneidet jedes Seil durch. Die Ambosse fallen, aber sie verfehlen Al, der in vollem Tempo auf den Fisch zuläuft. Sid fällt vom Himmel runter in Als wartende Klauen hinein.

Minimalist



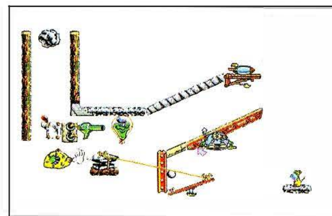
Das Ziel dieses Levels ist Al dabei zu helfen, Sid aufzufressen. Die Programmierer haben versucht, diesen Level so trickreich wie möglich zu gestalten - mit jeder Menge Objekten, die du gar nicht brauchst. Dies ist jedoch einer der einfachsten Level, die du zu lösen hast. Plaziere die 2 Wasserbetten unter Al und Sid und drücke den Actionknopf. Sid und Al springen auf den Betten hoch und runter, bis Al höher springt als Sid und ihn dabei in sein Maul stopft.

Die Gamey Show



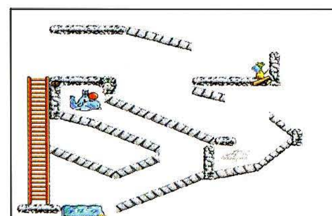
In diesem Level mußt du Eunice helfen, alle Rollos zu öffnen und den Namen des 15. US-Präsidenten zu buchstabieren. Plaziere die Wippe nach links und den Fußball darauf. Stelle die 2 Wasserbetten auf jede Seite von Eunice und eine Rampe auf die rechte Seite. Der Ball auf der linken Seite schlägt den Fußball gegen das 1. Rollo und der 1. Buchstabe erscheint. Die anderen Bälle hüpfen von den Wasserbetten auf die Rollos, oder sie werden von Eunice gegen die Rollos geworfen. Die Nachricht 'GRANT' erscheint.

Missile-Maus



Zeige Sid, was passiert, wenn die Maus eine Missile trifft. Plaziere den Schalter, Trockner und den Zähler, wie angezeigt, und verbinde den Amboß mit der Wippe. Der Geröllblock fällt den Schaft runter und schaltet den Föhn an. Dieser bläst den Ballon nach rechts, er öffnet die Falltür, auf welcher sich die Missile befindet. Der Zähler hat in der Zwischenzeit den Amboß angestoßen, der an der Wippe zieht. Der Ball auf der Wippe wird unter die Elektrorampe geworfen, die dadurch umgeschaltet wird. Die Bombe kann nun runter auf Sids Kopf gleiten.

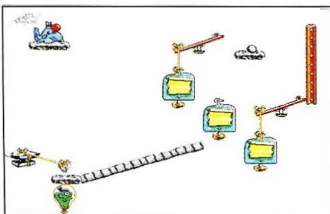
Haarkugelhalle des Ruhms



Al hat einige ungewöhnliche Fähigkeiten - hilf ihm, sie dazu zu benutzen, Sid in den Himmel zu schicken. Verbinde alle Rampen wie im Bild gezeigt. Plaziere die Leiter auf der linken Seite und das Wasserbett daneben. Der haarige Ball schwebt hoch, wenn Al die Rampe runterrutscht und die Leiter hochklettert. Oben angekommen, verschluckt Al das Haarknäuel und spuckt es wieder aus. Sid bekommt es ins Gesicht. Als Spucke läßt Sid zu Stein erstarren. Er fällt um und stirbt.

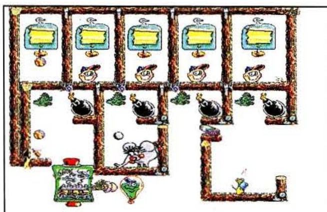
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Mysteriöse Nachricht - 1. Teil



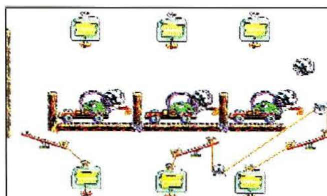
Öffne die Vorhänge, damit jeweils ein Wort in diesen Bonus-Screens erscheint. Verbinde sie, um eine geheime Nachricht zu erhalten. Plaziere den Flaum in die Nähe von Al und die 2 Wippen neben die Rollos, wie im Bild gezeigt. Lege den Ball auf die Plattform und binde den Amboß an den Ring. Der Amboß schwingt nach rechts und trifft den Ballon, der das Rollo in der Mitte öffnet. Al spuckt in der Zwischenzeit den Flaumball auf die obere Wippe und auf die Metallkugel. Die Wippe öffnet das 1. Rollo, und die Metallkugel schlägt auf die 2. Wippe - das letzte Rollo öffnet sich.

Mysteriöse Nachricht - 2. Teil



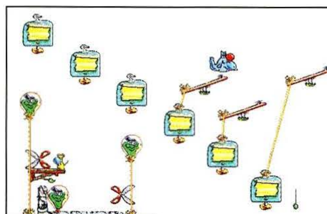
Öffne wieder alle Rollos, um das geheime Wort zu erhalten. Plaziere die Bomben und Drachen, wie angezeigt. Lege den Gummiball in die obere linke Kabine. Plaziere den Knuffer auf den Boden links. Die Bälle hüpfen und treffen die Drachen, die die beiden ersten Bomben anzünden. Die Explosionen werfen die Basebälle in die Rollos hinein und öffnen sie. Der Knuffer schlägt den Ballon zum 3. Drachen, der seine Bombe in Brand setzt. Die Explosion bringt den Kaugummi zu Sid. Er schwebt hoch und trifft den letzten Drachen, der die letzte Bombe anzündet. Damit öffnet sich auch das letzte Rollo.

Mysteriöse Nachricht - 3. Teil



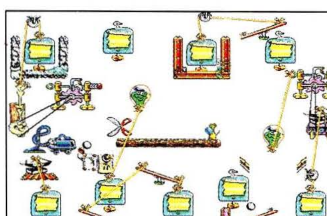
Plaziere die Katapulte in die Schlitze und die Wippe, wie im Bild angezeigt. Der Felsklotz trifft den ersten Katapult, fällt und trifft dabei die Wippe. Dadurch öffnen sich 2 Rollos. Die Katapulte haben sich in der Zwischenzeit gegenseitig mit Klötzen beworfen und somit ihre Rollos aufgezogen. Der letzte Katapult feuert seinen Felsen in die Luft, und ein Rollo wird geöffnet, bevor der Brocken runter und in den linken Screen fällt. Er landet auf der letzten Wippe und gibt den letzten Buchstaben frei.

Mysteriöse Nachricht - 4. Teil



Plaziere die Wippen unter Al - wie angezeigt - und verbinde sie mit den Rollos. Lege die Scheren über die Seile, die mit den Ballons verknüpft sind, und lege einen Ballon unter die Falltüre. Al fällt auf 2 der Wippen - 2 Rollos werden aufgezogen. Er landet dann auf der Nadel und springt vor Schmerz, die letzte Wippe treffend. Sid schneidet das Seil über dem 1. Ballon durch, bevor er durch die Falltür fällt. Beim Durchschneiden des letzten Seiles steigen die Ballons in die Höhe und lassen den letzten Buchstaben erscheinen.

Mysteriöse Nachricht - 5. Teil

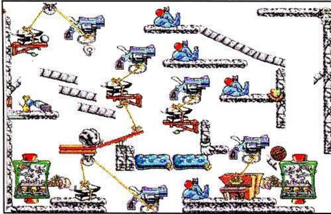


Die meiste Arbeit in diesem Level wird von den Ballons getan. Der rechte Ballon trifft und öffnet das 1. Rollo. Dann schwebt er nach links und schlägt auf die Wippe. Diese zieht an der Trans-Roto-Matik, welche wiederum das Fließband in Bewegung setzt. Der Amboß fällt und trifft auf die Wippe, die noch ein Rollo öffnet. Der linke Ballon schwebt hoch und nach links. 1 Rollo wird aufgezogen und die Trans-Roto-Matik startet. Sid kommt und schneidet das Seil durch, welches den Ballon nach unten hält. Das letzte Rollo wird durch den Amboß geöffnet, der von dem Staubsauger aufgesogen wird.



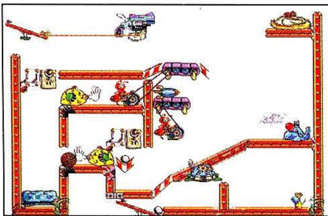
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Verrückter Eimer - Kitti beißt die Kugel



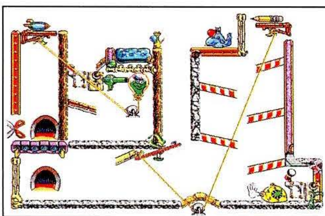
Sende Al und seine Freunde zum Himmel. Plaziere den Kaugummi neben Sid und dem Klavier unten rechts. Lege den Knuffer nach links und die Falltüre, den Amboß, Ball und Felsen, wie angezeigt. Sid ißt den Kaugummi, schwebt und stößt gegen die Falltür. Der Amboß fällt, zieht den Abzug der Pistole, und die Katze wird getroffen. Der Ball hüpft auf den Wasserbetten und gerät gegen eine andere Falltür. Der Abzug der 2. Pistole wird gezogen, und der Knuffer links bekommt sie ab. Die 1. Katze, die von der Pistole getroffen wurde, rennt nach rechts und landet auf dem Knuffer rechts - die Pistole feuert und erschießt sie.

Grips-Verrenkung



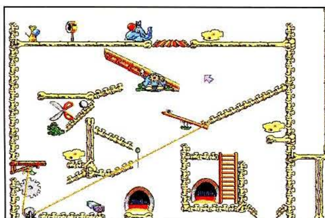
Hilf Al, Sid zu fangen. Al verschluckt den Flaum und spuckt ihn gegen die Heuschrecke, die hart radelt. Die Rakete fliegt vom Fließband und rutscht die Rampe runter, bevor sie explodiert. Der Zähler startet und drückt die Wolle, die vom Wasserbett hüpft, in Richtung Schalter und Wippe. Die Wippe wippt, der Abzug der Pistole wird gezogen und die Henne erschossen. Sie legt ein Ei auf Al. Setze den 2. Zähler auf 3 Sekunden Verzögerung. Die Wolle fliegt vom Band runter, und Al läuft ihr nach. An diesem Punkt ändert sich die Rampe, und Al und Sid können runtergleiten.

Bleistift-Power



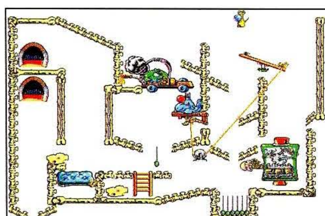
Laß Sid Al mit dem Bleistift behandeln. Verbinde das Seil, wie angezeigt. Al springt und trifft die Wippe, welche die Falltür aufzieht und den Bleistift fallen läßt. Lege den Zähler nach rechts und programmiere ihn auf 5 Sek. Verzögerung. Al fällt durch die Mitte des Screens und trifft die Wippe. In der Zwischenzeit hüpft Sid auf das Wasserbett und schlägt gegen den Schalter. Der Föhn bläst gegen den Ballon und öffnet die Falltür. Die Bombe fällt und sprengt etwas von der Wand in die Luft. Sid geht durch den Tunnel und erreicht das Ende und sammelt den Stift ein. Wenn er Al sieht, geht er hin und radiert ihn aus.

Abenteuer: 1. Teil



Hilf Sid, dem Irrgarten zu entkommen. Plaziere das Vergrößerungsglas zwischen Sid und Al und den Käse auf die rechte Seite. Lege die Schere vor den Ball, um ihn daran zu hindern, Bik zu treffen. Lege den Kaugummi auf die untere Plattform und stelle die Rampe unter den Teppich. Al rutscht unter die Rampe, die dann den Hang verändert. Sid folgt und rutscht gegenüber runter zu Al und ißt den Kaugummi. Er schwebt und trifft auf die Nadel und fällt zum Tunnel darunter. Er kommt rechts aus dem Tunnel heraus und klettert die Leiter hoch. Er springt dann die Rutsche runter.

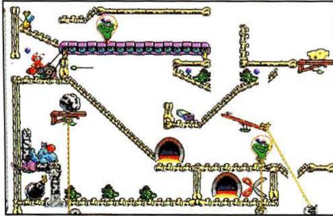
Abenteuer: 2. Teil



Hilf Sid, mit der Rutsche auf der linken Seite zu entkommen. Plaziere Katapult, Wasserbett, Knuffer und die Wippe, wie im Bild beschrieben. Verbinde die Falltür mit der Wippe und plaziere die 2 Stücke Käse, wie angezeigt. Sid fällt, trifft auf die Wippe und zieht die Falltür auf - Al fällt in die Nadel hinein. Al springt und trifft das Katapult. Der Felsen fliegt los und trifft den Knuffer. Dieser drückt Sid von den Nadeln weg. Er geht die Leiter hoch, hüpft auf dem Bett und erreicht den oberen Tunnel. Er erscheint im unteren Tunnel und fällt aus dem Screen.

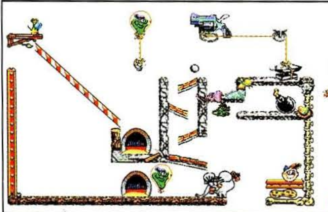
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Abenteuer: 3. Teil



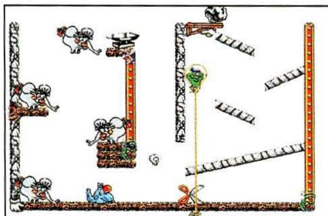
Hilf Sid, Al zu vernichten und durch die untere rechte Rutsche zu entkommen. Plaziere den Ballon auf das Fließband und die Nadel, Kaugummi und Schere, wie angezeigt. Verbinde die Wippe mit der Falltür. Sid bewegt sich auf dem Band, aber durch den Ballon wird sein Tempo gedrosselt. Er fällt und ißt den Kaugummi. Er schwebt nach links und gleitet die Rampe runter und in den Tunnel hinein. Er erscheint als Nächstes bei der Schere und läßt den Ballon frei. Dadurch öffnet sich die Falltür, die den Käse stützt, und drückt die Wippe runter. Der Felsen fällt, Bik setzt die Bombe in Brand, und Al explodiert.

Verrückte Ballons



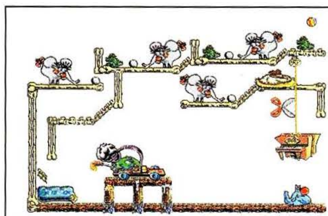
Laß den Ballon im oberen Screen platzen. Plaziere die Tunnel, Bombe, Zähler und Erdnuß, wie angezeigt. Der Ball rollt die Rampen runter und trifft Eunice, die gegen den Ballon bläst. Dadurch öffnet sich die Falltür, und Sid fällt. Eunice dreht sich herum und sieht die Erdnuß. Sie saugt schwer und zieht den Baseball gleich mit ein. Sie wirft den Ball gegen Bik, der die Bombe entzündet. Die Plattform, die den Amboß stützt, verschwindet. Der Amboß fällt, und die Pistole feuert - der Ballon platzt!

Attacke der Pakodermen



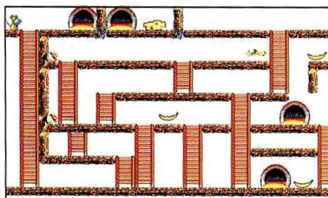
Hilf Eunice und ihren Freunden dabei, Al mit dem Amboß über den Kopf zu hauen. Plaziere die Elefanten und Scheren, wie im Bild gezeigt. Al schneidet das Seil durch, das den Ballon hält - die Falltür öffnet sich. Der Fels trifft Eunice. Sie gibt ihn weiter nach oben, wo ihre Freunde stehen. Der Elefant an der Spitze wird vom Brocken getroffen, und er bläst ihn stark gegen den Amboß. Der Amboß fällt direkt auf den nichtsahnenden Al, der unten wartet.

Klavierstunden

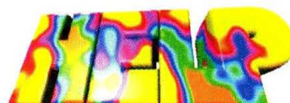


Al hat Langeweile. Weck ihn auf, indem du das Piano auf seinen Kopf wirfst. Plaziere die Drachen, Elefanten, Wasserbett, Hennen und Katapult, wie angezeigt. Der Drachen bläst Flammen gegen Eunice, die eine Kettenreaktion auslösen: Sie bläst einen Ball gegen Bik, der den nächsten Elefanten in Brand setzt. Der Ball rollt runter, trifft das Wasserbett und den Katapult. Er feuert einen Fels, der einen anderen Elefanten trifft. Dieser bläst einen Fels auf die Henne. Sie legt ein Ei, welches die Schere schließt. Diese schneidet das Seil, welches das Klavier stützt. Es landet auf Als Kopf.

Leitern wurden verrückt



Sid kann sich nicht erinnern, wo er seinen Käse verstaut hat - hilf ihm, ihn zu finden. Plaziere die Bananen in dem Level, wie im Bild beschrieben - paß auf! Von einer ist nur noch die Schale übrig. Sid hängt an dem Essen hinter den Leitern herum und rennt um den Screen herum. Er rutscht auf der Bananenschale aus und fällt in den Tunnel hinein. Dies bringt ihn hinaus in die Einzäunung, wo er seinen Käse gelassen hat.



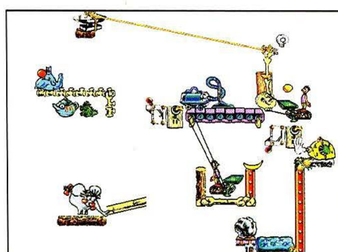
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Tunnel-Hänsler



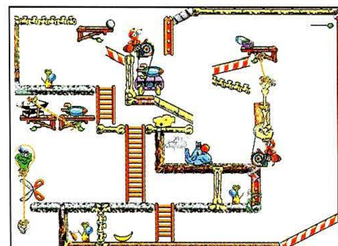
Hilf Sid, seinen Weg zum Käse zu finden. Knall Al auch eine mit dem Felsen! Lege das Ei auf die Rampe für den Futterfatzke und plaziere die Bananen, den Skeleto-Bobbin und das Seil, wie angezeigt. Sid rennt dem Essen nach und durch die Tunnel. Auf der 2. Plattform gibt es eine Reihe von 3 Tunneln - Sid muß durch den letzten gehen, um an den Käse zu kommen. Futterfatzke ißt das Ei und rennt. Der Skeleto-Bobbin wechselt seine Bewegung auf Übersetzungsbewegung. Dadurch wird die Falltür gezogen und der Fels auf Als Kopf freigegeben.

Kitticat stürzt



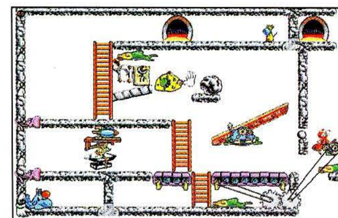
Al macht ein Nickerchen - bring ihn von seinem Nichtstun ab! Plaziere Drachen, Teekessel, Flaschenzug und Futterfatzke, wie angezeigt. Verbinde den Skeletto-Bobbin mit dem Amboß und plaziere den Zähler auf die rechte Seite. Futterfatzke setzt den Bobbin in Bewegung, zieht an dem Amboß, der gegen den Schalter fällt und auch gegen den Felsklotz, der auf dem Wasserbett herumhüpft und durch den Schlag gegen den 2. Schalter trifft. Der Zähler wird aktiviert. Er trifft den Felsen, und dieser schleudert in die Banane hinein, die sich selber an den Futterfatzken verfüttert. Der Felsklotz hüpft von ihm runter und zielt auf Eunice, die ihn an Bik weiterwirft. Der Teekessel kocht, und Al wird vom Rand geworfen.

Mausefalle (2)



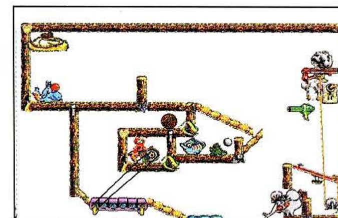
Das Haus ist von Nagetieren befallen. Hilf Al, sie alle zu fangen. Al ißt den Flaum und spuckt ihn gegen die Heuschrecke. Sie setzt den Skeletto-Bobbin in Bewegung, welcher die Falltür öffnet. Der Kaugummi fällt für Al runter, der dann nach rechts schwebt. Er trifft in die Nadel und landet auf dem Boden. Al klettert die Leiter hinauf und springt auf die Maus auf der linken Seite, die gerade nach rechts und die Leiter runter läuft. Als Sprung öffnet die Falltür, welche die Missile auslöst. Die Maus rechts wird in die Luft gejagt. Die laufende Maus schneidet das Seil, welches an den Ballon gebunden ist, durch. Dadurch wird die andere Bombe freigegeben und sprengt die letzten 2 Mäuse in die Luft.

Burg Mäusestein



Hilf Al, aus dem Verlies zu fliehen. Plaziere den Zähler, wie gezeigt, und programmiere ihn auf 3 Sek. Verzögerung. Plaziere Schalter, Leitern, Amboß, Fisch, Zahnräder und Rampe, wie im Bild beschrieben. Der Fisch fällt auf den Schalter und auf die linke Seite. Der Amboß fällt und öffnet die Falltür. Die Bomben fallen und sprengen die Plattform, die Als Sicht auf den Fisch versperrte. Er rennt hinter ihm her und klettert die Leitern hoch, durch die Tunnel hindurch und bringt sich in Sicherheit.

Kitticats Gestricktes und Pullover



Hilf Al, seine Klauen an das Wollknäuel zu bekommen. Baue den Screen so auf, wie in unserem Bild gezeigt. Das Knäuel trifft auf Bik, der den Teekessel zum Kochen bringt, und er wiederum läßt die Heuschrecke rennen. Das Knäuel wird auf das Fließband geblasen. Es hüpft nach rechts, Eunice wirft es in die Luft. Dann fällt es auf die Wippe, welche die Falltür öffnet. Der Fels fällt runter und trifft auf die Wippe, die die Wolle in die Luft schickt. Der Fön bläst die Wolle zur Henne, die ein Ei auf Al legt und ihn dadurch aufweckt. Al sieht die Wolle und mißhandelt sie.

CODES + FREEZERS

PC Codes

DOUBLE DRAGON
Unbegrenzte Leben
Debug
> NDRAGON.EXE
> L
> E ØBC6 FF
> E ØBCC FF
> W
> Q

THE FIRST SAMURAI
Unbegrenzte Leben und Levelauswahl
Debug
> NSAM.CFG
> L
> E Ø1Ø2 FF
> E Ø1ØC FF
> E Ø116 FF
> E Ø12Ø FF
> E Ø12A FF
> E Ø134 FF
> E Ø13E FF
> E Ø148 FF
> E Ø152 FF
> E Ø15C FF
> E Ø166 FF
> W
> Q

MASTER OF ORION
Vermehre dein Geld
Spiele das Spiel wie gewöhnlich, sichere es in Schlitz eins und schließe. Backup den File **GAME1.SAV** und Debug
> NFAME1.SAV
> L
> E 7514 4Ø 4B 4C ØØ
> W
> Q

RAILROAD TYCOON
Extra Geld
Debug
NRRO.SVE
> L
> E 3848 88 13 Fünf Millionen Dollar
> W
> Q

ROBOCOD
Viele Tricks
Debug **ROBOCOD.EXE**
> NROBOCODE.EXE
> L
> E 4AFA9Ø9Ø9Ø9Ø Endlose Gesundheit
> E 4B689Ø9Ø9Ø9Ø Endlose Gesundheit
> E 266Ø9Ø9Ø9Ø9Ø Unbegrenzte Kredite
> EDF7B9Ø9Ø9Ø9Ø Immunität
> W
> Q

Um den Level auszuwählen, muß **LITTLE MERMAID** während des Spiels eingegeben werden. Die Bildumrandung leuchtet dann auf. Um auf einen Level zu springen, **L**. pressen.

SIM CITY
Extra Geld
Gebe während des Spiels **FUNDS** ein, um eine Geldgrundlage zu verdienen.

SPACE HARRIER
Endlose Leben
Durchsuche den **MAIN.EXE** file nach **FF0E 5E 33** und ersetze ihn mit **9Ø 9Ø 9Ø 9Ø** für endlose Leben.

SUBWAR 2050
Wähle Mission und Kampagne
Spiele, wie üblich, und sichere dein Spiel in Schlitz **Ø**. Quit out, backup den File **SLOTO.SAV** und dann Debug
> NSAVEØ.SAV
> E Ø119 66 66 66 66 66 66 66 Viel Geld
> E Ø12Ø x Aktuelle Mission
> E Ø122 x Kampagne
> W
> Q

TERMINATOR RAMPAGE
Extra Waffen
> NGAME1.SAV
> L
> E Ø14Ø FF Für alle Waffen
> E Ø148 FF 7F Max Schrotflinte
> E Ø14A FF 7F Max Munition
> E Ø14C FF 7F Max S-Granate
> E Ø14E FF 7F Max C-Granate
> E Ø15Ø FF 7F Max Hi-Ex Granaten
> W
> Q

TFX
Keine Training-Missionen
Sichere dein Spiel im untersten Schlitz und dann quit out und Debug
> NTFXSAV.9
> L
> E Ø1A8 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ
> E Ø1AD x x Kampagnen Nummer

(ØB - Libyen, ØD - Falkland Inseln, ØE - Jugoslawien, ØF - Somalia, 1Ø - Kolumbien)
> E Ø1AE ØØ ØØ
> W
> Q

Erhöhe Deinen Pilotenrang
Beseitige Fehler irgendeines TFXSAV - Files und gebe irgendeinen der folgenden Codes ein, um deinen Rang zu ändern.
> E Ø13F Ø1 - Erster Leutnant
> E Ø13F Ø2 - Kapitän
> E Ø13F Ø3 - Major
> E Ø13F Ø4 - Lt Colonel
> E Ø13F Ø5 - Colonel
> E Ø13F - General
> W
> Q

Training-Missionen überspringen
> E Ø1AB ØØ
> E Ø1AD Ø1
> E Ø1AF 3E
> W
> Q

XENON II
Geschenke und Unbesiegbarkeit
Debug **XENON2.EXE**
> NXENON2.EXE
> L
> E 456B C7
> E 456F 27 00 C3
> E 5845 B8 00 00
> W
> Q

PC Freezers

CRAZY CARS 3
CC329Ø8Ø4FF	Viel Geld (wenn 2 Codes angewendet werden, wie unten angezeigt)
CC329Ø8Ø5FF	Viel Geld (siehe oben)
CC329Ø8Ø6FF	Viel Geld (siehe oben)

EYE OF THE BEHOLDER
START1ØB8ØØ9Ø	Endlose Gesundheit
START1ØB8Ø19Ø	für
START1ØB8Ø29Ø	alle Charaktere

GODS
GAME1Ø28Ø218	Unbegrenzte Gesundheit.
GAME1Ø31Ø4Ø4	Unbegrenzte Leben.
GAME1Ø28Ø49F	Viel Geld (wenn 2 Codes angewendet werden, wie unten gezeigt)
GAME1Ø28Ø586	Viel Geld (siehe oben)
GAME1Ø28Ø6Ø1	Viel Geld (siehe oben)

JURASSIC PARK
JP2D2281ØEFF	Endlose Leben

MAGIC POCKETS
GAME66B4ØBØ4	Unbegrenzte Kredite.
GAME66ADØ11F	Fortdauernder Missile-Abwurf

PINBALL DREAMS
PD1428Ø1ØØ	Unbegrenzte Bälle

PRINCE OF PERSIA
PRINCE1FE1Ø6Ø3	Unbegrenzte Gesundheits-Punkte
PRINCE1EE9Ø8xx	Level-Auswahl, wo xx eine Level-Nummer ist
PRINCE2ØBEØ8ØØ	Gesundheitspunkte der Feinde auslöschen
PRINCE2Ø1FØA3C	Unbegrenzte Zeit

STAR CONTROL 2
STARCON22646Ø4FF	Viel Geld (falls Code unten angewandt wird)
STARCON22646Ø5FF	Viel Geld (falls Code oben angewandt wird)
STARCON22647Ø2ØA	Unbegrenzte Fortbewegungsmittel
STARCON22647ØØFF	Unbegrenzte Bio

WIZKID
WIZKID1B24ØFxx	Level-Auswahl (wenn 2 Codes, wie unten angezeigt, benutzt werden), wo xx eine Level-Nummer ist
WIZKID1B25Ø7xx	Level-Auswahl (siehe oben)
WIZKID2C4DØAxx	Level-Auswahl (siehe oben)
WIZKID2ØF9ØEØ2	Dauerhafte Clowns-Nase
WIZKID2ØF6ØEØ6	Unbegrenzte Leben

Die Siedler

Wir sind das Volk!

Für jeden etwas: Während Battle Isle 2 eher die Profi-Strategen anspricht, dürfte die brandaktuelle Neuerscheinung aus dem Hause Blue Byte selbst regelrechte Genre-Gegner an die Mauspads locken. Vorhang auf für die voll spielbare Demo-Version der Siedler!

Zahlreiche Funktionen können Sie jetzt schon antesten.





Die Siedler geben Ihrer Zukunft ein zuhause!





Bis auf wenige Einschränkungen können Sie nahezu alle Funktionen dieses Programms ausgiebig testen. Lediglich die Trainings-Level, die Missionen und alle größeren Welten stehen nicht zur Verfügung. Des weiteren ist die Spielzeit auf eine Stunde begrenzt und das Speichern von Spielständen ist nicht möglich. Außerdem nutzt das Spiel nur die Standard-VGA-Auflösung, der Super-VGA-Modus wurde entfernt. Zusätzlich zu den Informationen in der Datei LIESMICH.TXT auf der Diskette möchten wir Ihnen an dieser Stelle noch einige Hinweise zur Bedienung des Spiels geben. Für das Programm benötigen Sie mindestens einen 386er mit VGA-Karte, Maus und 600 KB Speicher. Um eventuelle Probleme mit Speicherverwaltern auszuschließen, entfernen Sie bitte Utilities wie EMM386.EXE, QEMM usw. aus Ihrer CONFIG.SYS bzw. AUTOEXEC.BAT oder deaktivieren Sie die Zeilen durch ein vorangestelltes REM. Achten Sie darauf, daß der Maustreiber vor dem Start installiert wird.

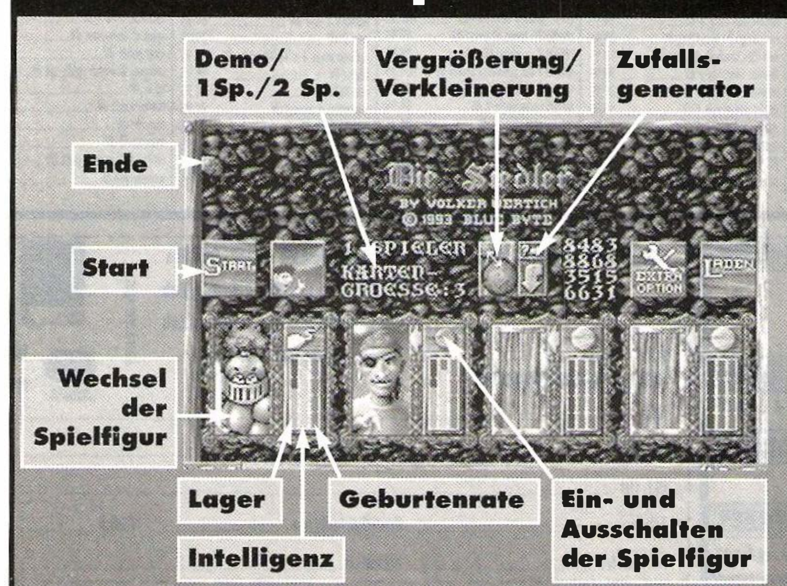
Installation auf der Festplatte

1. Wechseln Sie auf Ihr Diskettenlaufwerk (a: oder b:)
2. Rufen Sie das File „Install" auf
3. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen

Anschließend werden alle relevanten Dateien automatisch entpackt. Das Startkommando hängt von der installierten Soundkarte ab:

Keine Soundkarte: NOSOUND
AdLib Gold: ALGOLD
SoundBlaster: SB
SoundBlaster Pro: SBP
Pro Audio Spektrum: PAS

Wenn Sie das Spiel mit SIEDLER aufrufen, wird automatisch die Option NOSOUND gewählt.



Haben Sie ein Spiel begonnen, können Sie anhand dieses kurzen Tutorials Ihre ersten Häuschen errichten. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Wenn Sie die rechte Maustaste festhalten und die Maus bewegen, wird das Bild gescrollt.
2. Suchen Sie sich eine möglichst freie Fläche und klicken Sie darauf. Erscheint eine kleine Burg, aktivieren Sie mit dem Cursor das linke Symbol der Iconleiste am unteren Bildschirmrand. Anschließend wird das Schloß gebaut.
3. Wiederholen Sie Schritt 2. Es wird ein kleines Fenster geöffnet, aus dem Sie nach Belieben ein Gebäude auswählen können. Mit dem Pfeil-Symbol wechseln Sie auf die nächste Seite.

4. Erschrecken Sie nicht, wenn sich jetzt noch nicht viel auf dem Monitor tut. Klicken Sie das kleine Fähnchen an, das soeben erschienen ist.
5. Wählen Sie wiederum das linke Symbol, das nun der Darstellung eines Pfades gewichen ist.
6. Um die Flagge herum erscheinen nun sechs Rechtecke, welche Steigung und Gefälle in der jeweiligen Richtung anzeigen. Wenn Sie nun eines der Symbole anklicken, wird der Weg erweitert. Die rot-gelb schraffierten Flächen bedeuten, daß der Pfad an dieser Stelle nicht erweitert werden kann. Wählen Sie für Ihren ersten Versuch die direkte Verbindung zur Fahne vor dem Schloß.
7. Wenige Sekunden später werden die ersten Siedler aus dem Hauptquartier trotten und mit dem Bau des gewünschten Hauses beginnen.
8. Auf die gleiche Weise können Sie nun ein kleines Dorf anlegen.

Eine genaue Beschreibung aller Gebäude-Arten finden Sie in unserem Siedler-Review auf Seite 108.

Viel Vergnügen beim Besiedeln und Erobern wünscht Ihnen die gesamte PC-Games-Redaktion!

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 6/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Kobergerstraße 41
90 408 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 6/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control





1 (1) **SimCity 2000**
Maxis/3. Monat

2 (2) **Anstoß**
Ascon/4. Monat

3 (5) **TFX**
Ocean/5. Monat

4 (3) **Sam & Max**
LucasArts/3. Monat

5 (7) **Aufschwung Ost**
Sunflowers/4. Monat

6 (4) **Flight Simulator 5.0**
Microsoft/7. Monat

7 (17) **Christoph Kolumbus**
Software 2000/2. Monat

8 (19) **Pinball Fantasies**
21th Century/2. Monat

9 (6) **Privateer**
Origin/7. Monat

10 (8) **X-Wing**
LucasArts/14. Monat

11 (13) **Day of the Tentacle**
LucasArts/8. Monat

12 (15) **Aces over Europe**
Dynamix/5. Monat

13 (11) **Elite 2 – Frontier**
Gametek/6. Monat

14 (9) **Indy Car Racing**
Papyrus/4. Monat

15 (18) **Mortal Kombat**
Virgin/2. Monat

16 (12) **Syndicate**
Electronic Arts/10. Monat

17 (14) **Pirates! Gold**
MicroProse/6. Monat

18 (–) **Hand of Fate**
Westwood/1. Monat

19 (10) **Jurassic Park**
Ocean/5. Monat

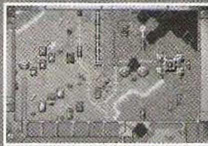
20 (20) **Lands of Lore**
Westwood/8. Monat

CD-ROM

1 (1) Rebel Assault
LucasArts
5. Monat



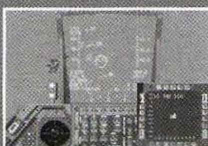
2 (-) Battle Isle 2
Blue Byte
1. Monat



3 (2) Day of the Tentacle
LucasArts
9. Monat



4 (3) Strike Commander
Origin
4. Monat



5 (4) Lawnmower Man
Sales Curve
2. Monat



6 (6) Comanche
NovaLogic
3. Monat



7 (5) Iron Helix
Spectrum Holobyte
3. Monat



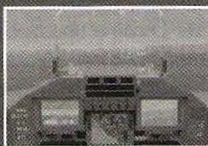
8 (7) Der Patrizier
Ascon
12. Monat



9 (9) The 7th Guest
Virgin
9. Monat



10 (-) TFX
Ocean
1. Monats



The Cracker's Sunset

Digitale Desperados



In den letzten Monaten wurde es relativ ruhig um die in den Jahren zuvor aufblühende und schillernde „Scene" der Raubkopierer, Cracker und Hacker. Durch die verschärften Maßnahmen der Polizei und Staatsanwaltschaft in Zusammenarbeit mit namhaften Softwareproduzenten entwickelte sich die illegale Szene mehr und mehr zu einer verschworenen Gemeinschaft, die nur noch Eingeweihten zugänglich ist und so gut wie keine Informationen über ihre Struktur und Abläufe mehr nach außen durchläßt.

Teil 1

Durch einige Recherchen und die kräftige Mithilfe von Kommisor Zufall gelang es uns nun, Kontakt zu einem der „Großen" in der heutigen illegalen Szene aufzunehmen. Bei einem Telefonanruf in der PC Games-Redaktion stellte sich uns ein gewisser „Mr. Stone", seinen richtigen Namen wollte er uns nicht nennen, als Top-Informant vor. Ein Treffpunkt wurde in einem Münchner Cafe vereinbart, und schließlich kam es auch zu einer Begegnung ohne Kamera und Diktiergerät. Wir wollen an dieser Stelle das Pseudonym „Mr. Stone" beibehalten, um unseren Informanten vor Aktionen von seiten seiner „Mitstreiter" zu schützen, die selbstverständlich von den Inhalten dieser Reihe nicht erbaut sein werden, da hier alle relevanten Gesichtspunkte der heutigen Szene und viele der angewandten Methoden der modernen Computerpiraten zur Sprache kommen.
Wir beginnen unsere Serie zunächst mit einem kurzen Interview mit Mr. Stone, um sowohl ihn als auch seine gesellschaftlichen Hintergründe erst einmal näher kennenzulernen, bevor wir ihn dann allein zu Wort kommen lassen. Im Anhang zu diesem Artikel befindet sich auch ein kleines Glossar, in welchem die wichtigsten „Fachausdrücke" und Bezeichnungen noch einmal kurz erläutert werden.

PCG = PC Games
MS = Mr. Stone

PCG: *Erzähle uns doch bitte einmal in kurzen Worten ein wenig über Dich, Deine Aktivitäten in der Szene und wie Du dazu eigentlich gekommen bist.*

MS: Nun, ich bin 25 Jahre alt und lebe in einem Vorort von Hamburg. Ich bin gelernter Einzelhandelskaufmann und bin in der Scene seit etwa 1982 aktiv, wenn man das Herumgammeln auf dem C64 überhaupt dazuzählen darf. Wie für viele andere war damals zunächst der VC 20, dann der C64, für mich der Einstiegscomputer überhaupt, sowohl in die Computer- als auch in die Raubkopiererwelt. Damals war das Raubkopieren noch irgendwie auf einer völlig anderen Basis angesiedelt. Es waren halt die Freaks, die mit anderen Freaks ihre neuesten

Programme tauschten und durch das gelegentliche „Cracken" der damals so gut wie überhaupt nicht kopiergeschützten Programme ihre ersten Gehversuche auf einem Computer unternahmen. Damals wurden die Programme noch meist auf handelsüblichen Kassetten verteilt, so etwas wie ein Diskettenlaufwerk konnten sich zu den damaligen Preisen nur wenige leisten. Auch das Softwareangebot dafür ließ sehr zu wünschen übrig. Es war alles in allem eine sehr nette und offene Szene ohne irgendwelche Starallüren oder Falschheit. Jeder konnte in seiner Stadt oder im nahen Umkreis problemlos Kontakt zu anderen begeisterten Freaks finden und mit ihnen die aktuellste Software austauschen.

PCG: *Dies ist heutzutage völlig anders, nehme ich an?*

MS: Auf jeden Fall! Heutzutage ist von dem alten Freak- und Kameradschaftsbestreben der goldenen Jahre fast überhaupt nichts mehr übrig! Alles was heute noch zählt, ist die schnelle Mark, die sich mit Raubkopien im großen Stil oder Kreditkartenbetrug verdienen läßt. Die Scene ist anonymer geworden, nicht zuletzt durch die zunehmenden Aktivitäten der Polizei auf diesem Gebiet, die immer mehr mit Fachleuten aufwarten kann, die sich als Maulwürfe in die Scene einschleichen. So etwas wie der kürzlich bundesweit durchgeführte Hacker-Bust, bei dem unter anderem der in Szene-Kreisen berühmte und berüchtigte Starhacker „Kimble" aufflog, wäre in früheren Zeiten nicht nur unwahrscheinlich, sondern auch unmöglich gewesen, da die gesamte Scene damals nicht annähernd so straff organisiert und im großen Umfang kriminell war wie in der jetzigen Zeit!

PCG: *Wie reagierte die Scene auf diese Hausdurchsuchungswelle und die Verhaftung einiger hochrangiger Hackerpersönlichkeiten?*

MS: Die News von den Busts und Kimbles Verhaftung hatten sich innerhalb weniger Stunden auf der ganzen Welt rumgesprochen, was nicht zuletzt der modernen Scenestruktur zu verdanken ist, die fast nur noch auf der Kommunikation per Modem und Mailboxen beruht. Viele rechnen nun erst einmal damit, daß die Aktion vom März noch weitere Wellen schlagen wird. Kimble war nämlich nicht nur einer der Hauptsupplier für Calling Cards in der Scene, er war gleichzeitig auch der Sysop einer der bekanntesten und aktuellsten (illegalen) Mailbox im europäischen Raum. Fast die gesamte Hacker- und Crackerwelt tummelte sich auf seiner BBS mit 9 Nodes, die teilweise mit mehr als 300 Anrufen am Tag aufwarten konnte. Nun fürchten natürlich viele seiner früheren „Freunde", daß er bei seiner Gerichtsverhandlung viele weitere Namen und Adressen von bekannten Szenegrößen preisgeben wird, um seine zu erwartende Strafe ein wenig nach unten zu drücken. Viele renommierte Crackermailboxen gingen nach diesem Bust nun erst einmal auf Tauchstation und haben entweder völlig dichtgemacht oder vorläufig auf Public Domain umgestellt, bis sich der Sturm wieder etwas gelegt hat.

PCG: *Was war Deine Rolle in der Scene, und wie verhält es sich mit den Raubkopierern und Crackern von heute? Du erwähntest vorhin, daß sich die heutige von der damaligen Szene gewaltig unterscheidet...*

MS: Ja, nicht nur unterscheidet, man könnte sogar sagen daß die Jetzt-Szene mit der alten so gut wie gar nichts mehr gemeinsam hat. Ich selbst habe im Lauf der Jahre so ziemlich alles gemacht, vom Trader zum Cracker bis hin zum Original-Supplier und Hacker. All die Unterschiede zwischen früher und heute an dieser Stelle aufzuzählen, würde wohl den Rahmen des Interviews sprengen, daher werde ich in einem der Texte, die ich Euch in Zukunft noch zuschicken werde, näher darauf eingehen und die verschiedenen Bereiche in diesem Gebiet dort jeweils als

Schwerpunktthema näher erläutern.

PCG: *Das ist Deine Entscheidung. Kannst Du uns hier wenigstens im groben umreißen, was sich geändert hat, beziehungsweise auf welche Art und Weise heutzutage der Vertrieb der Raubkopien stattfindet?*

MS: Natürlich. Der wesentliche Unterschied zu damals ist wohl, daß so etwas wie Mailtrading praktisch nicht mehr existiert. Auf der ganzen Welt existieren heute illegale Mailboxen, auf denen sich die Leute die brandheißeste Software per Modem zum Nulltarif downloaden können und ihre eigenen Cracks bzw. die der momentan aktiven Crackergruppen verteilen und in Umlauf bringen.

PCG: *Zum Nulltarif? Meinst Du damit, daß die Benutzung der illegalen Mailboxen für diese Leute kostenlos ist oder bezieht sich das auf das Telefonieren?*

MS: Beides. Die Benutzung der Mailboxen ist für die sogenannten Trader auf jeden Fall umsonst, die genaueren Regeln werde ich in einem der folgenden Artikel näher erklären. Die BBSs befinden sich wie erwähnt überall auf der ganzen Welt, was unter normalen Umständen natürlich für den Standard-Trader und die Mailboxbetreiber nicht tragbar wäre, da die Telefonkosten für den Download einer durchschnittlichen Raubkopie den Kaufpreis des Originals in manchen Fällen bei weitem übersteigen würden. Daher benutzen diese Leute verschiedene Möglichkeiten zum kostenlosen Telefonieren, die bekanntesten davon stellen wohl die BlueBox und die Calling Cords dar. Ersteres ist eine Soft- oder Hardwarelösung für den Computer, die mittels bestimmter Frequenzen dem Telefoncomputer vortäuscht, er hätte die Verbindung schon beendet, und somit eine Freileitung erhält, die keine Gebühren kostet. Die sogenannten Calling Cords wiederum sind eine etwas schädigendere Form des Phreakens, da hier die Kreditkarten fremder Leute für die Bezahlung von Telefonverbindungen hergenommen werden.

PCG: *Das ist ja erschreckend! Und diese Art des Betrugs ist für die Benutzer ohne Risiko?*

MS: Wie man am Beispiel des Kimble sieht, nein. Ohne Risiko ist in diesem Bereich nichts. Man muß immer damit rechnen, daß man auf die eine oder andere Art den Gesetzeshütern oder Telefongesellschaften auffällt. Meist ist dies aber nur dann der Fall, wenn man selbst auf dilettantische Art und Weise Blueboxen oder Calling Cords auf Mailboxen oder in Kleinanzeigen von Zeitschriften zum Verkauf anbietet, ohne ausreichende Sicherheitsmaßnahmen zu treffen. Das Aufspüren von Phreaks durch sogenanntes „Tracing" ist aber entgegen der immer wieder durch die Scene geisternden „I WAS BUSTED BY AT&T"-Texten meiner Ansicht nach NICHT möglich. Diese Texte werden hauptsächlich von erfahrenen Phreaks in Umlauf gebracht, um Neulingen auf diesem Gebiet den Zugang zu diesem Geschäft etwas zu erschweren und eine Art Paranoia auszulösen, die verhindern soll, daß zu viele von den Möglichkeiten des kostenlosen Telefonierens Gebrauch machen.

PCG: *Schneiden diese Leute sich dann nicht ins eigene Fleisch? Sie wollen doch Calling Cards an eben diese Neulinge verkaufen, oder nicht?*

MS: Ja, allerdings stammen diese Texte meist von Leuten, die selbst nicht mit Cords handeln, sondern sich vielmehr auf das Blueboxing spezialisiert haben. Je mehr Leute die aktuellen BB-Frequenzen haben, umso schneller werden diese von der Telekom oder anderen Telefongesellschaften auch wieder aus dem Netz ausgefiltert. Je weniger Lamer die Frequenzen haben, desto länger bleiben diese aktuell und können mißbraucht werden, da die Bluebox ja im Gegensatz zu Calling Cords immer wieder benutzt werden kann, während die meisten Cords schon nach wenigen Tagen invalid, also ungültig geworden sind.

PCG: *Wir bedanken uns bei Dir für das ausführliche Interview und Deinen Mut, all diese Informationen uns und den Lesern zugänglich zu machen.*

MS: Kein Problem.

In der nächsten Ausgabe lesen Sie über das Thema illegale Mailboxen.

Cracker-Glossar

Hier werden nun die wichtigsten Szene-Fachausdrücke für Nicht-Insider verständlich erklärt.

Scene:
Damit ist im Prinzip alles gemeint, was sich heutzutage mit dem Vertrieb, Erstellen und Verbreiten von Raubkopien, dem Hacken, Benutzen und Verkaufen von Kreditkarten und allem anderen beschäftigt.

BBS:
Abkürzung für Bulletin Board System (auch Mailbox genannt). Auf einer (illegalen!) BBS kann sich der Benutzer mittels eines an seinen Computer angeschlossenen Modems und einem Telefon die aktuellste Raubsoft runterladen und auch neue gecrackte Software in Umlauf bringen. Auch zum Kauf und Verkauf von gestohlenen oder gehackten Kreditkarten werden diese Systeme, die sich auf der gesamten Welt verbreiten, gerne und oft mißbraucht.

Calling Card:
Eine Calling Cord ist eine meist 14-stellige Zahl, mittels der sich viele Trader für sie kostenlose Telefonverbindungen zur Mailbox ihrer Wahl herstellen. Die für die Verbindung entstehenden Gebühren werden dann dem Inhaber der Kredit-/Telefonkarte, von der die Zahl stammt, in Rechnung gestellt.

Trader:
Jemand, der gecrackte Software auf den Mailboxen per Modem weltweit verteilt.

Phreak:
Bezeichnung für Telefonpiraten, die sich mittels Calling Cards oder Blueboxen kostenlose Telefonverbindungen verschaffen. Auch Hacker werden mitunter so bezeichnet.

Lamer:
Abfällige Bezeichnung für jemanden, der sich in der Scene noch keinen Namen gemacht hat, oder dessen Kenntnisse sich auf das Benutzen von Calling Cords und dem Download von Raubsoft beschränken. Auch Loser oder Wanna-Be (Möchtegern) genannt.

Blue Box:
Gerät oder Programm, welches durch das Senden bestimmter Frequenzen den Telefoncomputer täuscht und kostenloses Telefonieren ermöglicht.

Mail-Trader:
Vorgänger des Modem-Traders. Mittlerweile fast ausgestorbenes Scene-Fossil aus einer Zeit, als die neuesten Raubkopien noch per Post verteilt wurden.

Bust:
Bezeichnung für eine gegen die Scene gerichtete Polizeiaktion mit damit verbundenen Enthüllungen oder Verhaftungen.

Burning Steel 2 - Guadalcanal

Mehr als e

Das in den USA unter dem Namen Great Naval Battles vertriebene Burning Steel geht nach über einem Jahr Pause in die zweite Runde. SSI, der König der Strategiespielhersteller, setzt mit diesem Titel seinen neuen Weg in die Sphären der nicht nur strategisch anspruchsvollen Spiele fort.

Mit Burning Steel 2 scheint es SSI endgültig gelungen zu sein, vom Image der Hardcore-Strategieschmiede abzukommen. Bereits der Vorgänger überraschte mit hübschen VGA-Grafiken. Nun setzt SSI aber noch eins drauf: Der Monitor zeigt beste SVGA-Bilder, die trotz der Informationsfülle keineswegs unübersichtlich wirken, die Soundkarte begleitet den Spielverlauf mit eingängigen und unauffälligen Melodien, und sogar die Bedienung hält sich an gegebene Standards, was es ermöglicht, auch ohne eingehendes Studium des Handbuchs draufloszuspielen.
Die Spieldesigner haben es trotz all dieses SSI-untypischen Schnickschnacks nicht versäumt, ein äußerst anspruchsvolles Strategiespiel zu erstellen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Admirals der amerikanischen oder japanischen Marine. Je nach Szenario kommandiert man nun ein einzelnes Schiff, eine Flotte oder die gesamte Marine im Guadalcanal-Gebiet von 1942.



Da wohl kaum ein Spieler in der Lage ist, alle Schiffe, Flugzeuge und Landbasen der amerikanischen Marine einzeln zu steuern, übernimmt der Computer anfangs alle Funktionen. Er schlägt sich zwar ganz beachtlich, verliert aber trotzdem stets gegen sich selbst. Also ist der Spieler gefordert. Von der Einstellung der Geschwindigkeit eines einzelnen Schiffes über die Formation eines Konvoys oder dem Abfeuern einzelner Torpedos bis hin zum Betanken einer Flugzeugstaffel



Der interne Videorekorder glänzt eher durch seine Einfachheit als durch sinnvolle Einsatzmöglichkeiten.



in Aufguß

kann der Spieler alles in seine Hand nehmen. Um zwischen den einzelnen Schiffen zu wechseln, bedient man sich entweder der etwas mickrig geratenen Knöpfe am unteren Bildschirmrand oder klickt einfach das gewünschte Schiff auf der Seekarte an. Mit deren Hilfe lassen sich auch Wegpunkte vorgeben oder die Bewegungen feindlicher Schiffe verfolgen.

Wie schon beim Vorgänger bestehen die Schiffe aus einzelnen Stationen, zwischen denen man vor allem während der Gefechte schnell umschalten muß, um auf die Gegebenheiten richtig reagieren zu können - übernimmt der Computer solche Aufgaben, führt dieser die eigene Flotte meist direkt ins Verderben. Auf der Damage Control Station lassen sich die Reparaturbemühungen der Bordingenieure auf die vitalen Bereiche des Schiffes lenken. Auf den beiden Gun Stations lassen sich die Geschütztürme auf ausgewählte feindliche Ziele einstellen, sogar ein Torpedoraum findet sich auf einigen Schiffen.



Unterschied Burning Steel noch zwischen Szenarien und Campaigns, wurden beide Funktionen nun zusammengefaßt. Konvoys können jederzeit erstellt oder neu gruppiert werden, die jeweiligen Szenarien bestehen aus mehreren einzelnen Schlachten und die Funktionsvielfalt ist auch nicht mehr zeitweise eingeschränkt.

Sicherlich kann man von dem zweiten Teil einer Spielereihe keine neuen Konzepte erwarten, doch hier wurden lediglich die Grafiken stark aufgewertet und neue Szenarien entworfen. Auch die anderen Verbesserungen lassen eher an eine Missionsdiskette zum Hauptspiel denken als an ein eigenständiges Spiel - das eigentliche Spielkonzept wurde nämlich überhaupt nicht angetastet.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 11 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- integrierter Videorekorder

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Software Manager

Pleiten, Pech und Pannen

Am Anfang war neben dem Licht auch Mad TV. Im weiteren Verlauf folgten der Planer und Mad News. Ist mit dem neuesten Vertreter dieses Genres, dem Software Manager, das Ende der Schöpfung erreicht?

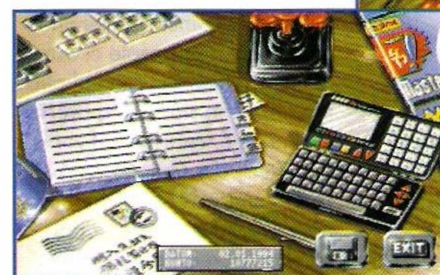
Der Name des Spieles verrät es schon: In diesem Spiel dreht sich alles um das Management einer Softwarefirma. Wie auch in den oben genannten Wirtschaftssimulationen führt Sie ein comicartiges Intro an die Thematik heran. Ein junger Mann hat einen Traum. Er möchte ein eigenes kleines Softwarehaus gründen. Bis zu vier Spieler können nun in die Rolle dieses jungen Mannes schlüpfen und ein Unternehmen gründen. Das Startkapital von 100.000 DM erlaubt aber leider keine großen Sprünge.



So langweilig sehen nach Ansicht von Kaiko Softwarezeitschriften aus! Wohl noch nie die PC Games gesehen?

Der Schreibtisch eines erfolgreichen Softwareherstellers.



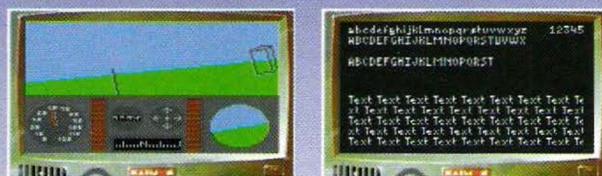


Zuerst einmal sollten Sie sich Verstärkung ins Haus holen. In den gängigen Computerzeitschriften findet sich oft eine Kleinanzeige eines arbeitslosen Programmierers, Grafikers oder Musikers. Per Bildtelefon wird der Kontakt mit dem potentiellen Mitarbeiter hergestellt. Hier nun offenbart sich Ihre Verhandlungskunst. Lob, Tadel, Geschwätz und Gehaltsangebote - wie das Gespräch verläuft, können Sie größtenteils selbst beeinflussen. Doch aufgepaßt, wenn Sie einen Gesprächspartner einmal verärgert haben, kann es gut sein, daß er mit Ihnen keinen Kontakt mehr haben möchte und nicht einmal mehr auf horrende Gehaltsangebote eingeht.

Vom Flop zum Hit

Wenn der erste Mitarbeiter nun endlich in seinem Büro sitzt, sollte ein Konzept für ein Spiel erstellt werden. Sehen Sie dazu auch den Kasten. Wenn das Spiel zum Abgabetermin hin auch wirklich fertig sein sollte, können Sie es auch noch einem hauseigenen Test

Qualitativ hochwertig?



Aus den vier Genres Flugsimulation, Adventure, Rollenspiel und Strategie können Sie am Anfang ein Konzept für Ihr erstes Spiel auswählen. Doch wie Sie ohne Probleme an den Bildschirmfotos erkennen können, sind die fertigen Produkte nicht gerade Meisterwerke der Programmierkunst. Doch so schlecht diese Spiele auch aussehen, vergessen Sie nicht, daß in den 80er Jahren auch bei uns ein Flightsimulator II wahre Begeisterungsstürme ausgelöst hatte!

Cheating

Wie bei eigentlich jeder Wirtschaftssimulation wünscht man sich auch beim Software Manager gelegentlich doch eine kleine Finanzspritze. Mit einem Diskeditor ist das kein allzu großes Problem. Im Unterverzeichnis DAT befinden sich Ihre Spielstände: SAVEGAME.*. Die anstelle des Sterns stehende Nummer beschreibt die Position des Savegames in der Liste innerhalb des Spieles. Der erste Spielstand hat den Namen: SAVEGAME.1, der zweite: SAVEGAME.2 usw. Mit dem Diskeditor editieren Sie nun die für Sie in Frage kommende Datei und ändern im Hexadezimalmodus die neunte, zehnte und elfte Stelle in drei FF (dezimal=255). Speichern Sie nun die Änderungen ab. Wenn Sie Ihr Spiel nun fortsetzen, sollten sich 16.777.215 DM auf Ihrem Konto befinden. Das müßte doch für einige Zeit reichen.



Wenn die Software schon schlecht ist, muß wenigstens die Werbung gut sein.

unterziehen. Zu Beginn wird meist ein nach unten zeigender Daumen den Kommentar „Was für ein Mist!!!" unterstreichen. Doch verzagen Sie nicht gleich, ein Testmuster Ihres Programms wird bei einer der weniger renommierten Spielezeitschriften vielleicht doch noch ein „Geht so" ernten. Je nach Bewertung können Sie mehr oder weniger viele Spiele produzieren und der Verpackung diverse Gimmicks beifügen. Ganz im Trend liegt auch die Möglichkeit, umweltfreundliche Verpackungen zu benutzen. Nun müssen nur noch ein Distributor und die zu beliefernden Märkte wie Asien, Europa oder die Vereinigten Staaten ausgewählt werden, und die Arbeit ist getan.

Lars Geiger ■

Statement



Der Software Manager bietet dem Fan von Wirtschaftssimulationen sicherlich ein neues interessantes Betätigungsfeld, aber irgendwie fehlt etwas. Jede Entwicklung läuft eigentlich nach dem gleichen Schema ab. Nach einiger Zeit stellt sich so eine gewisse Eintönigkeit ein, die Mad TV durch viele Gags und das Ziel, das kleine Fräulein in der Chefetage zu erobern, geschickt verhindert hat. Ich ziehe auch heute noch Mad TV oder seinen Nachfolger Mad NEWS dem Software Manager vor.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 4 MB	Roland
MEM 514 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- keine

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
KAIKO

RANKING



Spieleranzahl	1-4
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Nomad

Soweit die Düsen tragen

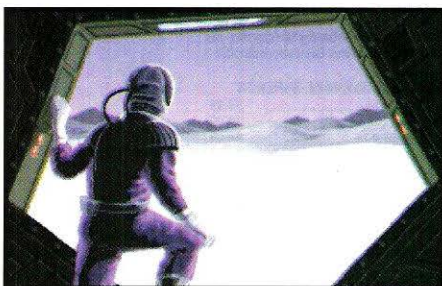
Es darf mal wieder geflogen werden. Nachdem Privateer und Frontier Elite II in der letzten Zeit die Gemüter der Weltraumpiloten erhitzt haben, erscheint mit Nomad fast unbemerkt eine Simulation, die ebenfalls langen Spielspaß garantiert.

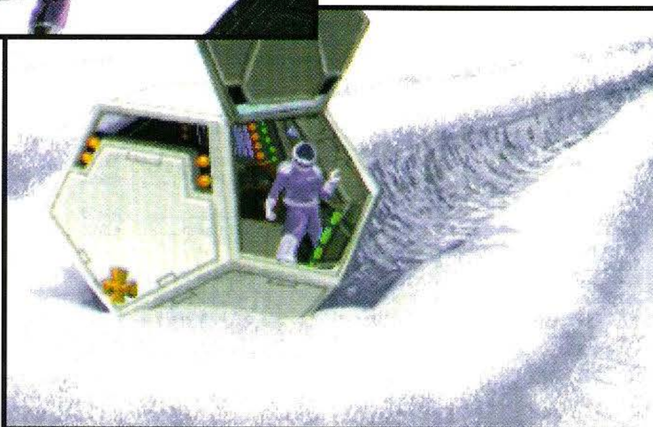


Das Projekt Nomad ist das neueste und gewagteste Unternehmen der Erdbevölkerung. Als eines Tages ein fremdes Raumschiff über der Arktis abstürzte, machten sich die hiesigen Wissenschaftler sofort daran, das schrottreife Wrack wieder flugtüchtig zu machen. Die zukunftsweisenden Technologien an Bord beflügelten sofort die Gedanken der Mächtigen dieser Welt. Deshalb wurden Sie auserwählt, mit dem wieder flottgemachten Schiff loszudüsen, um mehr über Verhalten und Technik unserer intergalaktischen Nachbarn zu erfahren.

Und ich düse, düse, düse...

Nach dem kurzen Intro befinden Sie sich also an Bord des Raumschiffs und beginnen mit Ihren Erkundungsflügen. Die Bedienung des Alien-Vehikels ist erfrischend einfach. Um einen neuen Planeten anzufliegen, klicken Sie einfach auf dessen Namen im Auswahlmenü. Danach übernimmt der Computer die Steuerung. Ihr Schiff taucht automatisch in den Hyperraum und schwenkt nach kurzer Zeit in die Umlaufbahn des gewählten Sterns ein. Jetzt können Sie entweder Kontakt zu den Bewohnern aufnehmen oder das planetare Kommunikationsnetz nach Aufträgen abklappern, um ihren Frachtraumbestand und/oder Ihr Ansehen aufzubessern. Wiederum erleichtert Ihnen der Bordcomputer dieses Vorhaben ganz erheblich, denn sein größter Vorzug ist, daß jede bekannte Sprache von ihm sofort in die des Raumschiffpiloten übersetzt wird. Die Liste der angebotenen Missionen reicht von Handelsflügen bis hin zu kleinen Interceptions. Denn der friedliche Schein des Universums wird natürlich durch die obligatorischen Bösewichte gestört. Diesmal sind es bösartige Roboter, die allen anderen Völkern schwer im Magen liegen.





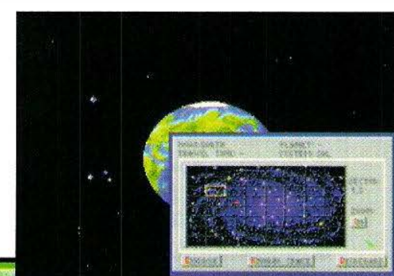
Die Zwischensequenzen sorgen für die nötige Atmosphäre.

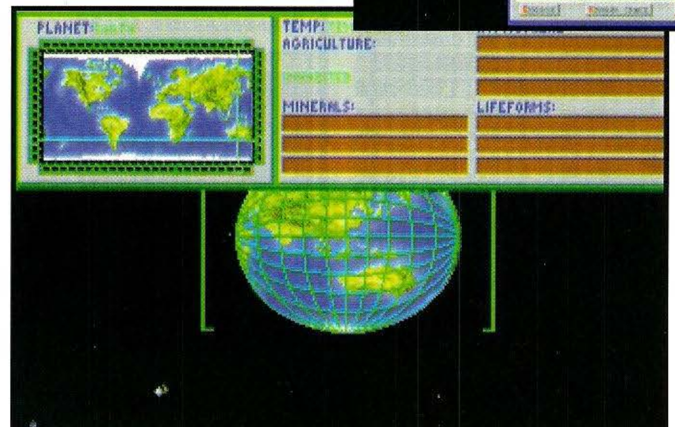
...im Sauseschritt

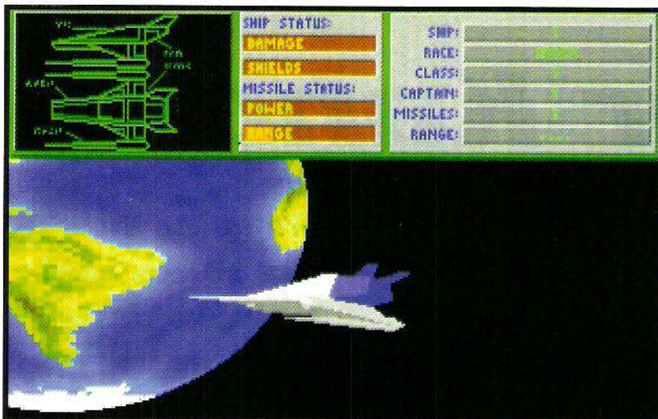
Ab und zu gilt es dann trotzdem, selbst Hand anzulegen. Denn wenn Sie ein gegnerisches Raumschiff eliminieren müssen, schaltet der Computer auf manuelle Steuerung um. Ihre Kontrahenten putzen Sie dann wie im Schnelldurchgang vom Firmament. Sie müssen lediglich das Fadenkreuz schleunigst auf den Angreifer richten, um dann die richtige Rakete auf den Weg schicken zu können. Dabei steht weniger das spielerische Können, als vielmehr eine gute Bewaffnung im Vordergrund. Allerdings geht es bei Nomad auch nicht um ausgedehnte Weltraum-Ballereien, sondern vielmehr um den Handel und den Aufbau freundschaftlicher Beziehungen zu anderen Völkern.

In friedlicher Mission

Die Story spitzt sich im Laufe Ihrer Karriere dramatisch zu. Immer mehr bekommen Sie von den Lebensweisen der einzelnen Außerirdischen und deren Verhältnis zu anderen Planetenbewohnern mit. All diese Informationen und darüber hinaus auch die über Ihre







zahlreichen technischen Neuerwerbungen werden automatisch zur Erde gesandt, damit sich die Verantwortlichen ihr eigenes Bild davon machen können. Insgesamt werden Sie auf elf verschiedene Völker treffen, die, jedes für sich, so ihre Eigenheiten besitzen. Vom Versnobten bis zum Sensibelchen; alle Aliens wurden sehr witzig gezeichnet und noch besser vertont. Denn jedes Volk hat natürlich auch seine eigene Art zu kommunizieren. Da gibt es monotone Murmler und Geschöpfe mit bezauberndem Gesang. Jeder Spezies wurde ihre eigene Sprache verpaßt. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihr SoundBlaster plötzlich merkwürdige Geräusche ausspuckt. Alles ist beabsichtigt, nur eben etwas gewöhnungsbedürftig. Die Grafik ist witzig, schnell und unspektakulär, belastet den Spielspaß aber auf keinen Fall. Die riesige Missionsauswahl, und die teilweise humoristischen Einlagen der einzelnen Volksvertreter sorgen für langes Spielvergnügen. So ist Nomad zwar nicht der größte Knüller des Weltraum-Handels-Genres, ist sein Geld aber auf jeden Fall mehr als wert.

Thomas Brenner ■

Nomad CD-ROM-Version

Nach neuesten Informationen wird von Nomad auch eine MPC-Fassung erscheinen. Welche tieferen Vorteile es bringen wird, ein Spiel, das gerade mal 6 MB Ihrer Festplatte belegt, auch als Silber-Version zu veröffentlichen, ist uns noch nicht bekannt. Zumal schon das Disketten-Release tolle Sprachausgabe beinhaltet. Sollte sich die CD-Variante aber entscheidend vom Ur-Programm abheben, werden wir Sie selbstverständlich darüber informieren.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- CD-ROM-Version erhältlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Gametek

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Cannon Fodder

Unter aller Kanone



Ein gutes Gewissen ist ein sanftes Ruhekissen, heißt es im Volksmund. Wer die PC-Umsetzung dieses Amiga-Hits gespielt hat, dürfte nach Meinung von Psychologen und Elternverbänden eigentlich kein Auge mehr zutun ...

Es gibt zwei Sorten von englischen Softwarehäusern: Die einen setzen regelmäßig teure Filmlizenzen in den Sand, während die anderen mit winzigen Knuddel-Sprites die Herzen der Spiele-Käufer im Sturm erobern. Zu der letztgenannten Gruppe zählen neben der Dave-Jones-Truppe DMA (Lemmings) und den Populous-Machern Bullfrog auch die Jungs von Sensible Software. Mit Bestsellern wie Mega-lo-Mania und Sensible Soccer gehören sie inzwischen zur ersten Garnitur in der Branche. Die neueste Kreation der Briten nennt sich Cannon Fodder und erinnert vom Spielaufbau her entfernt an Syndicate.

Lizenz zum Töten

Ziel des Spiels ist es, mit einer 360-Mann-Armee 24 knifflige Missionen erfolgreich abzuschließen. Dabei gilt es beispielsweise, alle gegnerischen Soldaten zu killen, feindliche Stellungen zu zerstören oder sich um die Sicherheit von Zivilisten zu kümmern. Fünf Einsatzgebiete (Dschungel, Eiswüste, Steppe, Sumpf, Festung) bilden den Rahmen für die Aufträge. Aus Ihren „Freiwilligen" stellen Sie sich eine schlagkräftige, kleine Brigade zusammen, deren Teilnehmer - sollten sie nicht unterwegs den Heldentod sterben - nach getaner Arbeit befördert werden. Vom Sergeant über den Major bis hin zum General reichen die 16 Auszeichnungen, die den tapferen Mannen in Form von Orden an die stolzgeschwellte Brust geheftet werden.
Doch bis zur Siegesfeier gibt es noch einiges zu tun: Da Ihre Mannschaft immer nur aus einer Handvoll Kriegern besteht und die feindlichen Truppen stets in Überzahl antreten, kann sich wildes Geballere fatal auswirken. Stattdessen empfiehlt sich taktisch kluges Vorgehen, um an strategisch wichtigen Punkten in Deckung zu gehen. Das Gelände nimmt mehrere Bildschirme ein und kann in alle Richtungen gescrollt werden. Einer Ihrer Schutzbefohlenen wird zum Anführer erklärt, dem Sie per Mausklick die

Alles unter Kontrolle





Mit einer bestimmten Anzahl Soldaten muß der jeweilige Sektor gesäubert werden.

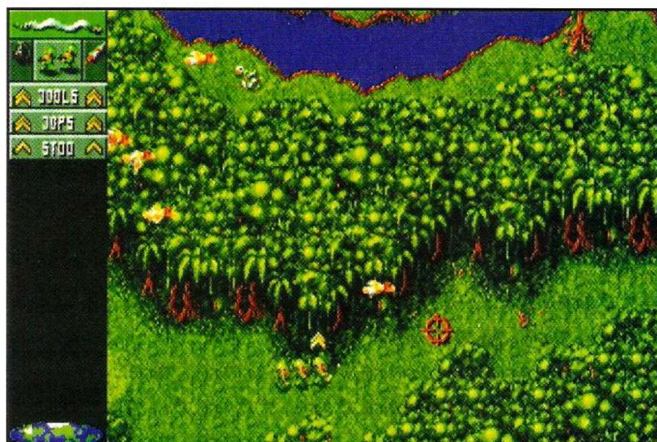
Richtung vorgeben. Alle anderen Rekruten watscheln ihrem „Häuptling" dann blindlings hinterher. Entdecken Sie im Gestrüpp einen Gegner, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das Ziel und der Cursor verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Sofort beginnen alle Ihre Soldaten, den armen Kerl mit einem Kugelhagel zu belegen, den dieser nur noch Bruchteile von Sekunden überlebt: Röchelnd und schreiend sinkt er in einer Pfütze aus roten Pixeln zu Boden.

Live and let die

Cannon Fodder ist nichts für empfindliche Naturen: „War has never been so much fun" heißt es bereits auf der Verpackung, und die Diplom-Zyniker von Sensible Software halten einen ganzen Fundus an weiteren Geschmacklosigkeiten für den abgebrühten Käufer bereit. So wird zum Beispiel jedem gefallenen Soldaten ein eigenes Grab auf dem „Boot Hill" geschaufelt, das je nach militärischer Rangordnung aus einem Holzkreuz oder einer prächtigen Gruft besteht. Schon nach einer halben Stunde Spielzeit wird der Hügel mit kleinen Kreuzchen übersät sein!

Trotz aller Verluste stellen sich die ersten Erfolgserlebnisse sehr schnell ein. Der Schwierigkeitsgrad steigt konstant an, so daß der Spieler behutsam mit immer neuen Elementen konfrontiert wird. Größere Probleme bereitet da schon das Erkennen der mikroskopisch kleinen Sprites. Erschwerend kommt hinzu, daß sowohl die eigenen Kämpfer als auch die Widersacher in Tarnanzügen durch den Urwald pirschen. Auch die sehr ungenaue Maussteuerung gibt Anlaß zu Kritik: Will man einen Rivalen erlegen, braucht man lediglich irgendwo im Dunstkreis der Figur zu klicken. Beim Einsatz von Granaten nehmen es die Programmierer dann wieder sehr genau - ein oder zwei Pixel zu nah an der Explosionsstelle und Ihre Truppe wird zum Himmelfahrtskommando! Damit das Spiel auch auf längere Sicht interessant bleibt, haben die Designer einige kleine Extras versteckt, die beispielsweise Ihr Team mit kugelsicheren Westen ausstatten. In den späteren Levels dürfen Sie sogar mit Jeeps, Helikoptern und Panzern am Schützenfest teilnehmen.

Petra Maueröder ■



Die „grüne Hölle" einmal wörtlich genommen: Beinahe hinter jeder Palme hat sich ein anderer Untergrundkämpfer verschanzt.

Statement



Bereitet es Ihnen nicht ein diebisches Vergnügen, mit der Doom-Kettensäge Mutanten abzuschlachten? Und ist es nicht eine Riesen-Gaudi, bei Mad Dog McCree einen Revolverhelden nach dem anderen umzulegen? Auch wenn es die meisten nicht offen zugeben wollen: Die Spiele, bei denen es richtig zur Sache geht, machen einfach am meisten Spaß. Das gleiche Dilemma bei Cannon Fodder: Fragwürdige Handlung, aber äußerst unterhaltsames Gameplay! Hätten sich die Programmierer etwas mehr Mühe bei Details wie der Maussteuerung und dem Sound gegeben, wäre vielleicht sogar ein PC-Games-Award fällig gewesen. Wenn Sie allerdings schon Skrupel haben, einen Lemmings-Blocker in die Luft zu sprengen, sollten Sie auf die Anschaffung verzichten.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 4 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Umsetzung eines Amiga-Hits

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Virgin/Sensible

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Die Siedler

Ritter ohne Furcht

Kein Adventure, keine Flugsimulation und keine Action-Ballerei versetzt derzeit die Amiga-Zocker in Verzückung. Ein beschauliches, hochkomplexes und weitgehend gewaltfreies Strategiespiel auf hohem Niveau tummelt sich stattdessen auf den ersten Plätzen der Verkaufs-Charts. Kann dieser Erfolg auf dem PC wiederholt werden?

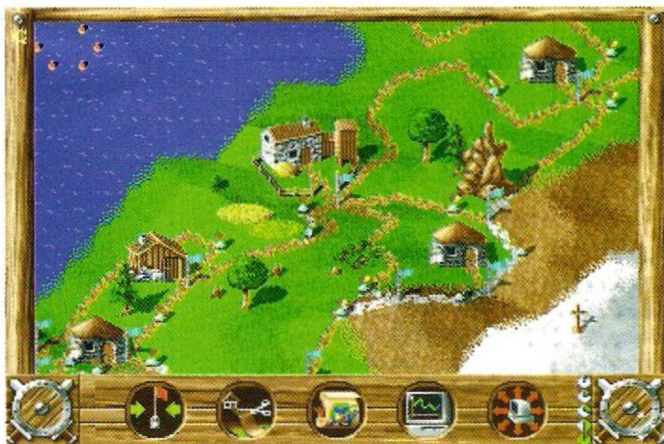


Zwei Unternehmen sind es, die Mülheim an der Ruhr in ganz Deutschland bekannt gemacht haben. Das eine kennen Sie vom täglichen Einkauf, wo der Name des Städtchens auf praktisch jeder Konservenbüchse zu finden ist. Die andere Firma residiert in der Aktienstraße 62 und ist jedem halbwegs versierten Computerspieler ein Begriff. Das Softwarehaus Blue Byte, das zuletzt mit dem lange erwarteten Nachfolger von Battle Isle wieder einmal alle Erwartungen übertraf, hat sich seit Jahren keinen Fehltritt mehr erlaubt.
Die Wellen der Begeisterung über Battle Isle 2 haben sich noch nicht ganz gelegt, da kommt schon der nächste potentielle Kassenschlager auf den Markt: Die Siedler. Der Titel des Programms trifft den Nagel auf den Kopf: Ihre Aufgabe ist es, für ein Völkchen eine funktionierende Infrastruktur zu errichten. Und weil der Frömmste nicht in Frieden leben kann, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt, dürfen Sie die Anrainer sogar mit gelegentlichen Überfällen schikanieren.

Ich bin der Märchenprinz

Haben Sie das Hauptmenü hinter sich gebracht, wird eine Landkarte eingeblendet, von der immer nur ein kleiner Ausschnitt sichtbar ist. Während die Größe des Terrains von den individuellen Einstellungen abhängig ist, werden die Bäume, Seen, Hügel und Wüsten per Zufall über das Gebiet verteilt. Vor dem eigentlichen Beginn des Spieles müssen Sie sich ein lauschiges Plätzchen für Ihr Schlößchen suchen, denn dafür kommen nur weitgehend flache und große Grundstücke in Frage. Ein Klick genügt und wenige Se-

und Tadel



Nicht nur im Märzen spannen die Bauern die Rößlein an. Das ganze Jahr ist Hauptsaison.

kunden später bildet der Palast den Ausgangspunkt für Ihre Aktivitäten. Um sich von Ihren eventuellen Nebenbuhlern abzugrenzen, werden die Ausmaße des Anwesens mit kleinen Marksteinen bzw. Bojen auf dem Wasser ganz genau festgelegt. Anschließend können Sie mit Ihrer Siedlungspolitik beginnen: Mit der Maus grasen Sie die nächste Umgebung nach geeigneten Flächen ab, um dort Baustellen für neue Gebäude einzurichten. Nicht jedes Gelände ist für jedes Projekt gleichermaßen geeignet. Beispielsweise macht es wenig Sinn, eine Fischerhütte mitten ins Gebirge zu stellen, die einen halben Tagesmarsch vom nächsten Tümpel entfernt liegt. Ein durchdachtes Wegesystem sorgt schließlich dafür, daß die Waren ohne Verzögerung transportiert werden.

Mir san die lustigen Holzhackerbuam

Neben der faszinierenden Spielidee beeindrucken die technischen Features der Siedler. Optional können Sie bei entsprechender Hardware jederzeit von der Standard-VGA-Auflösung in den SVGA-Modus umschalten. Allerdings macht diese Einstellung nur mit einem 17"-Monitor wirklich Sinn, da auf einem herkömmlichen 14"-Bildschirm fast nichts mehr zu erkennen ist.



Fischers Fritze fischt frische Fische, die von den Boten umgehend ins Lager gebracht werden.

Marktwirtschaft total

Wachhütten
Sobald das Häuschen fertiggestellt ist, wird es von einem Ritter aus Ihrem Schloß besetzt. Gleichzeitig vergrößert sich Ihr Staatsgebiet, wenn Sie die Hütte in die Nähe der Grenze bauen.

Lager
Zu Beginn werden alle Materialien, die momentan nicht benötigt werden, im Schloß aufbewahrt. Bald nimmt Ihr Reich aber so gewaltige Ausmaße an, daß der Transport zu lange dauert. Aus diesem Grunde empfiehlt es sich, in regelmäßigen Abständen ein Lager zu errichten, um die Siedler vor Ort mit den Gütern des täglichen Bedarfs zu versorgen.

Förster
Die Waidmänner mit ihrem feschen Gamsbart auf dem Hut kümmern sich darum, daß in abgeholzten Gebieten wieder ein gesunder Baumbestand nachwächst. Auf keinen Fall darf dies vernachlässigt werden!

Wachturm
In heiß umkämpften Grenzgebieten empfiehlt sich diese stabile Variante, mit der Sie so manchen Angriff unbeschadet überstehen.

Holzfäller
Schon das Grundgerüst einfachster Gebäude verschlingt Unmengen an Holz. Dafür sind die Holzfäller zuständig.

Burg
Sie bietet genügend Platz für mehrere Ritter und ist ebenfalls bestens geeignet, um Ihr Terrain vor feindlichen Attacken zu schützen.

Schlosser
In seiner Werkstatt fertigt der Meister sämtliche Werkzeuge, die die Handwerker für ihre tägliche Arbeit benötigen. Hammer, Säge etc. finden sich im Angebot des Schlossers.

Sägewerk
Dort entstehen die Bretter, die die (Siedler)-Welt bedeuten. Hat der Schreiner sein Werk vollendet, stapelt er die Latten vor seinem Haus.

Schmied
Aus Eisen und Kohle entstehen prächtige Schwerter und Schilde, die nicht nur beim Angriff eine große Rolle spielen, sondern Ihnen auch bei der Verteidigung der Anlagen gute Dienste erweisen.

Bootsbauer
Eine Menge Wegezeit läßt sich einsparen, wenn auf den kleinen Seen regelmäßig Schiffe verkehren. Für ihre Nußschalen braucht die Mini-Werft vor allem Holz.

Goldschmelzhaus
Dabei handelt es sich im Prinzip um die Degussa des Mittelalters: Aus den Nuggets werden handliche Goldbarren gegossen.

Eisenschmelzwerk
Das gefundene Erz wird in diesem Gebäude zu Stahl weiterverarbeitet. Bitter nötig für die Rüstungsindustrie.

Bau von Gebäuden

Goldmine
Schon seit jeher hat das Edelmetall den Menschen in seinen Bann gezogen. Nicht anders ergeht es den Rittern unter den Siedlern, die beim Kampf mehr Einsatz zeigen, wenn es im Privattresor funkelt.

Kohlemine
Mit Schutzhelm und Grubenlampe bewaffnet suchen die Kumpel unter Tage nach dem wertvollen Material. Es wird dazu verwendet, um in den Schmelzhütten Eisen und Gold zu gewinnen.

Eisenmine
Ohne ordentliche Ausrüstung haben Sie gegen Ihre Gegner einen schlechten Stand. Sorgen Sie deshalb für ausreichend Eisenminen, um dem Schmied das Grundmaterial für Waffen liefern zu können.

Granitmine
Stockt erst einmal der Nachschub mit den Steinquadern, beißen Sie im wahrsten Sinne des Wortes auf Granit. Keine noch so kleine Burg kommt ohne dieses Felsgestein als Basis aus.

Steinbruch
Mit der Hacke zerkleinert der Steinmetz die Felsbrocken und formt daraus ordentliche Ziegelsteine. Jetzt steht dem Häuserbau nichts mehr im Wege.

Fischer
Die Fische sind das einzige Nahrungsmittel der Siedler, das ohne weitere Bearbeitung direkt in den Mägen der Bevölkerung landet.

Schlachter
Damit die emsigen Siedler nicht vom Fleisch fallen, werden Schweine vom Metzger fachgerecht zerlegt und zu Schinken verarbeitet.

Bäcker
Frisches, duftendes Brot aus vollem Schrot und Korn gelangt von der Backstube direkt zu den Arbeitern in den Bergwerken.

Schweinehof
In den Trögen befindet sich das Getreide der Farm. Sind die Eber schließlich groß genug, landen sie auf der Schlachtbank des Fleischers.

Windmühle
Sie können noch so viele Bäckereien eröffnen - ohne das Mehl des Müllers bleibt der Ofen kalt.

Farm
Der Landwirt benötigt eine große Fläche, um seine Getreidefelder anzulegen, wo schon kurze Zeit nach der Aussaat das goldgelbe Korn heranreift.

Man muß zwar nicht gleich Betriebswirtschaftslehre studiert haben, um Die Siedler spielen zu können, einige Spielstunden Eingewöhnungsphase sollte man jedoch schon investieren. Damit Sie schon einmal vorab in Augenschein nehmen können, was Sie bei diesem Mammutspiel erwartet, haben wir hier eine kleine Übersicht für Sie zusammengestellt. Da läuft jedem Freund von Strategiespielen und Wirtschaftssimulationen das Wasser im Munde zusammen.





Den Schweinen scheint's in der Schlammkuhle zu gefallen. Wenn sie nur wüßten, daß ein paar Zentimeter weiter schon des Schlachters Beil auf sie wartet...



Aus den Diagrammen ist ersichtlich, in welchen Bereichen Nachschubprobleme bestehen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen wurde bei diesem Programm viel Wert auf kleine optische Schmankerln gelegt. Die Animationen sind so detailliert, daß Sie dem Bäcker sogar beim Anrühren des Teiges zusehen können. Auch die übrige Landschaft „lebt"; die Fähnchen flattern munter im Wind und die Ferkel suhlen sich im Schlamm. Nur SimCity 2000 bietet noch ausgefeiltere Grafiken als dieses Programm. Selbst die Soundeffekte wurden perfekt integriert. Wenn das Sägewerk wie eine Nähmaschine schnurrt und die Holzfäller mit Inbrunst ihre kleinen Äxte schwingen, geht einem richtig das Herz auf. Durch die flotten, mittelalterlich angehauchten Arrangements gewinnt das Spiel zusätzlich an Atmosphäre.

Die Steuerung erfolgt vorzugsweise über die Maus, mit der lediglich die gewünschten Icons angeklickt werden müssen. Damit Sie nicht zum Ein-Siedler werden, können Sie auch gegen einen menschlichen Mitspieler antreten, der mit dem Joystick auf einem gesplitteten Bildschirm an seinem Reich bastelt. Solo-Kolonisten dürfen sich zudem an sechs verschiedenen Trainings-Modi oder an den 30 mitgelieferten Missionen versuchen. Natürlich kann der aktuelle Spielstand jederzeit gespeichert werden.

Petra Maueröder ■

Statement



Die Siedler sind wirklich eine Klasse für sich. Nicht umsonst hat dieses Kleinod deutscher Programmierkunst auf dem Amiga eine ganze Reihe bedeutender Auszeichnungen abgeräumt. Trotzdem bin ich mit dem Spiel nicht hundertprozentig zufrieden. Daß die Landschaft beim Scrolling wie ein Wackelpudding hin- und herschaukelt und erst auf einem High-End-PC einigermaßen funktioniert, ist da eher nebensächlich.

Anfangs wird wohl jeder begeistert zur Maus greifen und ein Häuschen nach dem anderen für die putzigen Kerlchen zimmern. Aber schon nach wenigen Tagen läßt die Motivation deutlich nach, weil die Aufgaben zur Routine werden. Dann sieht man nur noch kleine Pixel-Knäuel durch die Gegend stiefeln, die im Schneckentempo ihre Unterkünfte aufbauen, während der Spieler zum passiven Zuschauer degradiert wird. Ein durchspieltes Wochenende mit den Siedlern war mir jedenfalls genug, und ich muß gestehen, daß ich mir davon wesentlich mehr erwartet habe. Der Suchtfaktor von Lemmings oder SimCity (2000) wird nur ansatzweise erreicht.

Mit der PC-Games-Coverdisk haben Sie nun die Gelegenheit, sich selbst ein Urteil über die Qualitäten des Programms zu bilden. Aber seien Sie gewarnt: Der erste Eindruck dieses Spiels könnte durchaus dazu verleiten, vorschnell die Urlaubskasse zu plündern.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM600 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Zweispielermodus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Blue Byte

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	70%	85%	82%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

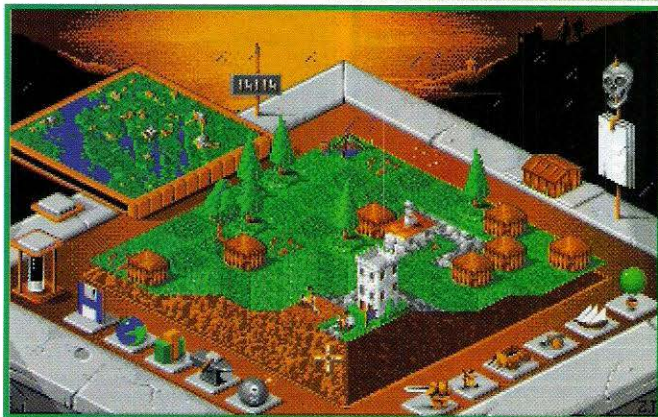
Genesia

Die Krone de

Es ist doch immer wieder erstaunlich, wie relativ unbekannte Labels mit Imitationen berühmter Spiele-Klassiker die schnelle Mark machen wollen.



Noch erstaunlicher ist es allerdings, wenn die Programmierer solcher Machwerke mit begehrten Branchenpreisen ausgezeichnet werden. So geschehen bei Genesia des französischen Herstellers Microïds, der für eine dreiste Kombination aus Populous und Die Siedler mit einem Tilt d´Or für das beste Strategiespiel des Jahres 1993 geehrt wurde. Schon auf den ersten Blick wird die Ähnlichkeit mit Bullfrogs Evergreen deutlich: Eine dreidimensionale Landschaft, von der jeweils nur ein quadratischer Ausschnitt sichtbar ist, bildet den Mittelpunkt des Spielfeldes. Rund um das eigentliche Geschehen wurden Icons verstreut, mit denen beispielsweise Katastrophen ausgelöst werden können. Eine verkleinerte Karte sowie verschiedene Anzeigen komplettieren das Bild. Drei Spieler dürfen am Kampf um die Genesia-Welt teilnehmen, wobei fehlende Mitstreiter vom PC gestellt werden. Fünf unterschiedliche Welten stehen für Ihre Eroberungsgelüste zur Verfügung. Ziel des Spieles ist es, sieben verschwundene Juwelen wiederzufinden, die über das gesamte Land verteilt sind. Bevor Sie sich mit der Besetzung feindlichen Gebietes beschäftigen können, sollten Sie sich zunächst um eine funktionierende Infrastruktur für Ihr Völkchen kümmern. Am zweckmäßigsten beginnen Sie mit den Bauern,





r Schöpfung?

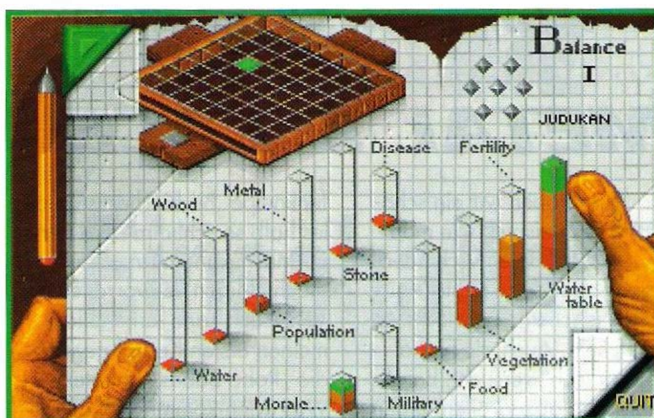
für die Sie Felder anlegen. Es folgen Holzfäller, Müller, Architekten, Erfinder usw., die mit immer neuen Entwicklungen und Gebäuden ein Reich von beachtlicher Größe errichten. Pro Runde darf jeder Feldherr seine Untertanen zu noch größeren Leistungen per Mausklick antreiben; nach jedem Durchgang ändert sich zusätzlich die Jahreszeit, die großen Einfluß auf das Verhalten der Bevölkerung hat. Während Sie sich im Frühjahr über Zuwachs im Steuersäckel freuen dürfen, legen im Winter alle Berufsgruppen, die im Freien zugange sind, automatisch den Hammer und die Säge aus der Hand.

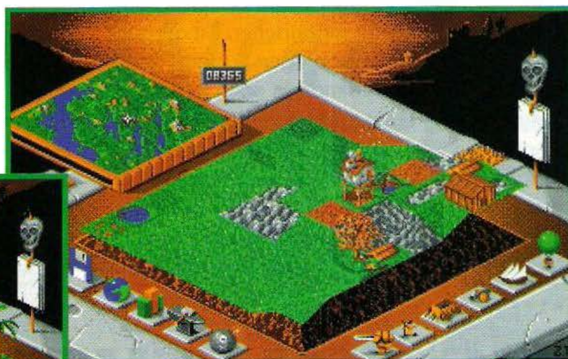
Schaffe, schaffe, Häusle baue

Straßen, Brunnen, Kasernen, Werkstätten, Tempel und viele andere Bauwerke lassen sich konstruieren. Später kommen dann technische Errungenschaften wie Wagen, Kanone oder Schiff hinzu, mit denen Sie sich dann über Ihre leibhaftigen oder simulierten Gegner hermachen dürfen. Die Grafik orientiert sich weitgehend am Vorbild Populous, ohne dessen hohe Qualität zu erreichen. Der Sound besteht aus einigen digitalisierten Effekten wie heulenden Wölfen, Sturmböen oder prasselndem Regen im Herbst. Einige unnötige Schnitzer strapazieren zusätzlich die Geduld des Genesia-Käufers: Zum einen nervt die ungenaue Maussteuerung und das viel zu schnelle Scrolling der Landschaft, zum anderen dürfen sich Neulinge über eine katastrophale Anleitung ärgern, die nicht nur schlecht übersetzt wurde, sondern einen regelrecht mit Detail-Informationen erschlägt. Nur durch zeitraubendes Experimentieren wird einem Sinn und Zweck der einzelnen Elemente klar.

Das ernüchternde Resümee: Finger weg von Genesia! Fans dieses Genres sollten unbedingt das Erscheinen von Blue Bytes Siedlern abwarten.

Petra Maueröder ■

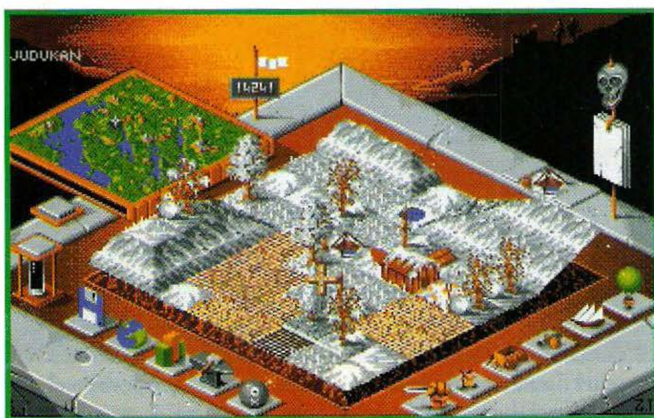




Die Anleihen sind unverkennbar: sogar die Funktionsleisten wurden von Populous übernommen.



Genesia ist ein offensichtliches Plagiat von Populous, erreicht aber kaum die Qualitäten des Vorbilds.



SPECS & TECS

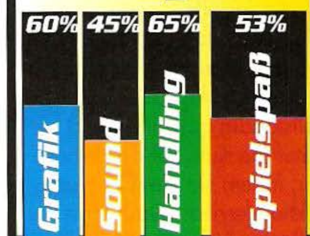
EGA	Tastatur
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick
EMS	AdLib ●
286 er	SoundBlaster ●
HD 3 MB	Roland
MEM640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- keine

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Microids

RANKING



Spieleranzahl	1-3
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

DOWN THE DRAIN



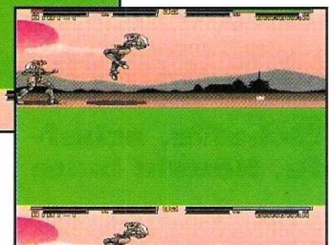
Sicher wird es jedem aufgefallen sein: Diese Rubrik ist neu! Die Vorstellungen auf dieser Seite sollen keineswegs eine Kaufberatung sein, sondern alle warnen, die (von der Verpackung arg- und hinterlistig getäuscht) eventuell eines dieser Werke gekauft hätten. Diese Rubrik ist mir wirklich sehr schwergefallen. Tief in den Niederungen des Softwaremarktes fallen immer wieder Produkte besonders unangenehm auf. Dreimal bin ich eingeschlafen, einmal allerdings nur mein rechtes Bein. Von einem Schreikrampf und etlichen deftigen Flüchen (bayerisch) wollen wir noch gar nicht reden. Ich kann nur hoffen, daß keine Spätfolgen zu erwarten sind. Da ich mich für unsere Leserschaft derartig aufopfere, interessiert es mich natürlich, wie diese Rubrik ankommt. Schreiben Sie mir doch einfach, ob sie Ihnen gefällt oder nicht. Unter den bedauernswerten Einsendern verlose ich auch die hier vorgestellten Spiele! *Rainer Rosshirt* ■

METAL & LACE

Hier haben wir ein schönes Beispiel, wie man Raubkopien verhindern kann - aber dazu später. Mangas scheinen groß in Mode zu sein. Auch die Firma „Mega Tech" versucht, bei diesem Trend abzugreifen, indem sie ein futuristisches Kampfsportspiel auf den Markt wirft, das mit „Anime Art" für sich wirbt. Die geschmackvolle Verpackung verspricht viel. Acht (!) HD-Disketten lassen auf ein umfangreiches Spiel hoffen. Nachdem man die Installationsprozedur überstanden hat, beginnt die Handlung des Spieles in einer düsteren Hafenkneipe. Bis hierher ist ja alles halb so schlimm - die nervige Musik kann man abstellen. Nach einigen verworrenen Versuchen kann ich endlich meinen ersten Kampf gegen die „Robo Babes" antreten. Was dann kommt, läßt allerdings auch hartgesottene Tester erschauern. Die Grafik scheint einem japanischen Kindergarten entsprungen zu sein. Damit könnte man ja noch leben, aber selbst auf meinem alten C64 habe ich schon bessere Animationen gesehen. Wozu hier ein 386er (oder besser) nötig sein soll, will mir nicht in den Kopf. Mich über die Steuerung auszulassen, verbietet mir der Anstand. Aber ich habe auch etwas Positives gefunden: den Modus für ein Spiel zu zweit! Da „M&L" von der Spannung knapp unter dem ARD-Testbild liegt, kann man beim Schlafen seinen Kopf auf die Schultern des anderen Opfers legen. Wozu das Game mit einer Code-Wheel-Abfrage versehen wurde, ist mir schleierhaft, da bestimmt niemand acht (!) Disketten für eine Kopie opfern wird.



Mein Monitor brauchte zehn Minuten, um sich danach zu erholen.



COSMIC SPACEHEAD

Endlich mal etwas anderes - ein Jump & Run. Was Codemasters hier auf die Kinder losläßt (nur die werden die Verpackung überhaupt anfassen), ist zumindest erzieherisch wertvoll. Das Game ist vollständig gewaltfrei und bereitet die Kids auf das Leben vor, indem sie die wichtigste Lektion lernen: „Du kannst nicht gewinnen"! Innerhalb eines Geschichtchens, das wohl an Zak McCracken erinnern soll (Originalton der Verpackung: „eine riesige außerirdische Odyssee kosmisher Entdeckungen im dtil der 50er Jahre" - ja, da weint der Lektor!), bewegt man sich zu verschiedenen Leveln. Jedesmal ist eigentlich nur Hüpfen angesagt. Bis hierher wäre es ja noch nicht so schlimm, aber via Joystick hat man seine liebe Not, heil hindurchzukommen. Richtig abenteuerlich wird es aber, falls man so verwegen sein sollte, mit der Tastatur steuern zu wollen. Könnten wir die Beschreibung des Gameplay an dieser Stelle abbrechen? Die Musik wäre geeignet, Foltermethoden zu ersetzen - selbst der Härteste wird nach zehn Minuten alles gestehen. Die Grafik macht den Eindruck, als wenn ein Designer von McDonald's Amok gelaufen wäre: Die Sprites sollen offensichtlich lustig wirken, hinterlassen aber leider nur den faden Beigeschmack der Peinlichkeit. Das soll der „dtil" der 50er gewesen sein? Zu Risiken und Nebenwirkungen befragen Sie bitte Ihren Arzt, Apotheker oder sonst wen.

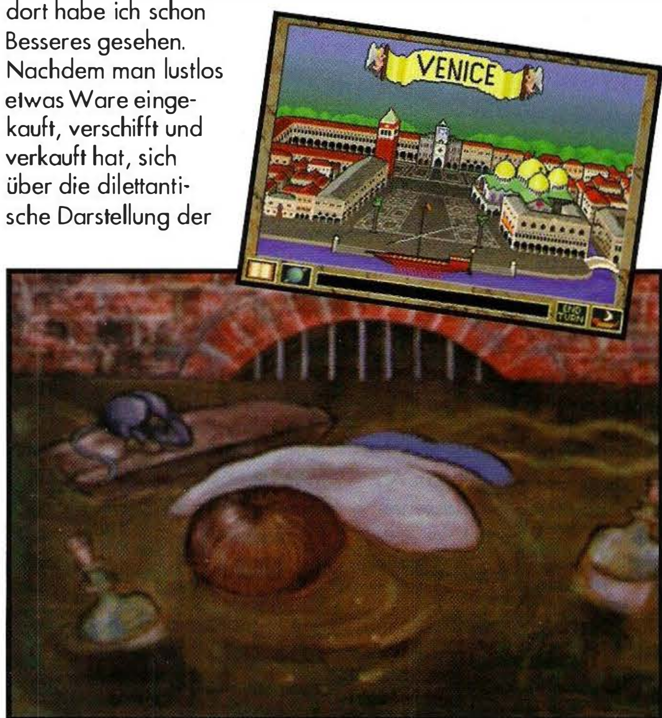




MERCHANT PRINCE



Kennt jemand die Softwarefirma „Quantum Quality Productions Inc."? Nein? Macht nichts - nach diesem Programm wird sich daran auch bestimmt nichts ändern. Aber genug gelästert - kommen wir zum Spiel: Endlich wieder einmal ein Strategiespiel mit „strong artificial intelligence" - so steht es zumindest auf der Verpackung. Können solche Zeilen lügen?
Als Abkömmling einer der einflußreichsten Familien des 13. Jahrhunderts ist es Ihre Aufgabe, die Welt zu erobern. Klingt doch nicht schlecht, oder?
Auch die Optionen dieses Spiels lassen aufhorchen: Ein bis vier Spieler (die wahlweise auch vom Computer simuliert werden) und die Möglichkeit, per Modem zu spielen. Die Musik, die aus meinem Soundblaster quillt, ist erträglich und erfreulich kurz, auch die Grafiken könnten schlimmer sein. Leider erinnert das Spiel selbst verblüffend an jene Produkte, die des öfteren als PD angeboten werden - und selbst dort habe ich schon Besseres gesehen.
Nachdem man lustlos etwas Ware eingekauft, verschifft und verkauft hat, sich über die dilettantische Darstellung der Städte amüsiert, die Aktionen der Mitspieler ein wenig beobachtet und sich an den lustlos gezeichneten Landkarten erbaut hat, mag etwas Langeweile aufkommen. Als ein neuer Seeweg nach Indien gefunden wurde, schreckte ich zwar kurz aus dem Halbschlaf auf und war für mehrere Minuten wieder bei der Sache, aber der träge Ablauf der Handlung trieb mich bald wieder in die Arme von Morpheus. Ich empfehle daher, dieses Spiel mit mindestens einem menschlichen Partner zu spielen, dann fällt das Wachbleiben wesentlich leichter und man kann sich dabei wenigstens an einem netten Gespräch oder einer Partie Schach erbauen. Falls Sie nun der Meinung sein sollten, dieses Spiel dazu nicht zu brauchen, liegen Sie vollkommen richtig.



Ich hatte Venedig immer anders in Erinnerung. Das obere Bild trifft die Atmosphäre aber gut.

Raptor

Automatenqualität am PC

Blue Leader an Tower...massiver Widerstand...schwerer Beschuß...bin getroffen...Ejecting! Wieder einer weniger - keine Chance für Kadetten - es überleben nur die stahlharten Profis. Der Gegner ist übermächtig und allgegenwärtig, in der Luft, am Boden, im Wasser - das ist die Herausforderung!! Der Angriff läuft auf vollen Touren, nichts kann ihn mehr stoppen, gebraucht werden Piloten, die sich durchsetzen - Runde für Runde.
Sagenhaft! In der letzten Ausgabe konnten wir bereits auf dieses anstehende Highlight hinweisen und jetzt ist es endlich soweit, RAPTOR ist fertig.
Das Ballerspiel par excellence, das, man glaubt es kaum, einen PC als Hardware braucht. Doch zuerst einmal zum Spielaufbau. Als Kampfpilot sitzen Sie in einem modernen Jagdflugzeug und beginnen den Kampf nur mit dem Bordgeschütz und einer Aktiv-Energiepanzerung, die einigen direkten Treffern standhält. Im Lauf der Runde werden sich zwangsläufig einige hundert Gegner zum Kampf stellen, deren Abschuß auf Ihrem Konto harte Dollars einbringt. Sollten Sie jemals wieder zurückkehren, können auf der Basis bei geldgierigen Waffenhändlern attraktive Zusatzbewaffnungen gekauft werden. Raketen, Bomben, Zielvorrichtungen, Schutzschilder und vieles mehr stehen zur Verfügung. Vom reichhaltigen Angebot sollte man ausgiebigst Gebrauch machen, um auch im nächsten Level eine kleine Chance zu haben.
Jetzt ein Wort zur Grafik - perfekt! In besten 256 Farben scrollt der detailreiche Untergrund unter dem Flugzeug hinweg. Selbst bei Unmengen von Bodenexplosionen, umherfliegenden Geschossen und zahlreichen Gegnern kommt die Grafik niemals ins Ruckeln. Abwechslungsreich verändert sich die Oberfläche, und obwohl man eigentlich keine Zeit hat, den Boden zu bewundern, entgehen dem Auge Szenarien von dichten Wäldern, Flußlandschaften oder Vulkanebenen nicht.
Fast alle Objekte am Bildschirm lassen sich mit ausgedehntem Bordfeuer zerstören. So explodieren nicht nur die meist futuristischen Flugobjekte des Angreifers, sondern auch Bodengeschütze, Flugzeughallen, Brücken und vieles mehr. Doch erfolgreich und somit levelbeendend ist man nur bei der Zerstörung eines gigantischen Schiffes mit entsprechenden Abwehrmechanismen am Ende des Weges. Nützt man taktisch Feuerpausen und tote Winkel aus, ist die Chance auf Erfolg als fair zu bezeichnen (im leichtesten Spielmodus!). Alles weitere bleibt dem echten Könner vorbehalten.
Die Shareware bietet mehrere Runden voll spielbares Vergnügen. Mit der Vollversion, die zwischen DM 69.- und DM 79.- kosten wird, stehen dann drei komplette Episoden mit jeweils mehreren Runden zur Verfügung. Ein Preis, den dieses Spiel allemal wert ist, bedenkt man, daß Gleichwertiges auf dem Automaten in der Spielhalle pro Abschuß DM 2,- kostet.
Die Auszeichnung Shareware des Monats ist wahrscheinlich nur das erste Prädikat, das diesem Produkt im Laufe der nächsten Zeit verliehen wird.
Fazit: Unbedingt selber testen!!





Raptor könnte ohne weiteres auch in einer Spielhalle stehen.

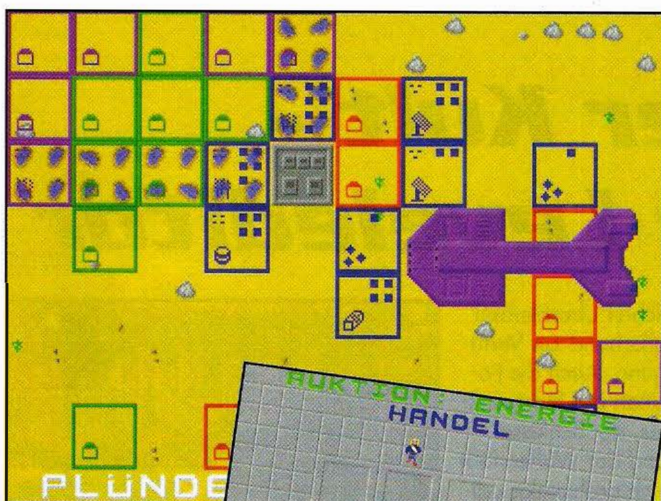


Keine neue Story, aber ein phantastisches Gameplay und noch bessere Grafiken.

Rule

Und sie leben doch noch!

Vor langer Zeit durchstreiften eifrige Siedler das Universum, um Kolonien zu gründen und den Boden zu bebauen. Der Kampf gegen Natur, Preise und vor allem den Nachbarn war hart, die technischen Hilfsmittel bescheiden (Commodore C64), und so war es nicht verwunderlich, daß irgendwann, als der C64 starb, mit ihm die Tradition der MULE-Helden verschwand. Ein echter Verlust, bis sich einer der ehemals tapferen Streiter aufraffte und mit neuer Energie eine PC-Variante schuf.
Alle jungen Leser, deren Erfahrung nicht in diese Urzeiten der Rechnergeschichte zurückreicht, wollen wir kurz in die Geheimnisse dieses Spieles einweihen. Bis zu vier Spieler stellen sich der Herausforderung, eine brandneue Kolonie zu gründen und zum Erfolg zu führen. Abgesetzt auf einem verlassenen Planeten, beginnt mit der ersten Landverteilung bereits der Kampf um die besten und ertragreichsten Parzellen. Die Entscheidung, welche der sechs Nutzungsmöglichkeiten (Essen, Wasser, Eisen, Gold, Diamanten, Energie) man verwirklicht, kann bereits die Vorentscheidung bringen. Ohne Essen sieht man alt aus, ohne Energie kann man nichts produzieren, ohne Wasser funktioniert der Bergbau nicht und zu guter Letzt: ohne Geld durch den Verkauf von Produkten kann man sich keine neuen Geräte leisten.
Selbstverständlich hat man nach jeder Runde die Möglichkeit, fehlende Rohstoffe im Store oder bei den Mitbewerbern auf

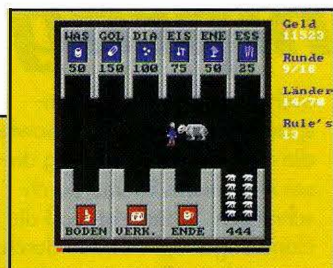


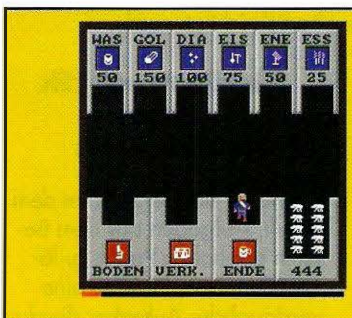
einer Auktion zu kaufen. Je nach Unverschämtheit der Mitspieler können diese Preise ins Uferlose ausarten und somit die eigene Handlungsfähigkeit lahmlegen.

Nicht nur der Mitspieler mit dem netten Grinsen im Gesicht, sondern auch noch allerlei andere Gemeinheiten, wie plündernde Piraten, Feuer oder Erdbeben, erschweren das Fortkommen. Glücklich sind diejenigen, die zufälligerweise eine Wette gewinnen, auf Diamanten stoßen oder Geld erben.

Ziel des Spieles ist nicht nur das eigene Fortkommen und der Triumph über die Herausforderer (Primärziel), sondern auch die Gründung einer erfolgreichen Kolonie, verglichen mit dem Gesamtwohlstand am Ende der 18 Runden.

Nun zur Aufmachung: Engste Anlehnung an das Vorbild des C64 werten dieses Produkt in keinster Weise ab. Im Gegensatz zu anderen Remakes mit hier und dort einer Änderung zum Schlechten, bringt dieses Spiel die gleiche Perfektion und Verschlagenheit der computergesteuerten Gegner auf wie das Vorbild. Grafik und Animation sind einfach gehalten und wahrscheinlich genau deswegen in ihrer Überschaubarkeit und Verständlichkeit das Ideale für eine Wirtschaftssimulation. Doch der herausragendste Vorzug dieses Kultprogramms ist das Spielvergnügen. Nächte vergehen, und in der Runde von Freunden brechen von allgemeinem Gelächter und Frohsinn bis hin zur handfesten Schlägerei und Kraftausdrücken alle Gemütsregungen eines Kolonisten im Wohnzimmer aus. Die Sharewareversion ermöglicht eine eingeschränkte Spielfläche und Intelligenz der Gegner - doch zum Glück gibt der Preis der Vollversion von nur DM 30.- keinen Grund, sich nicht der ganzen Herausforderung zu stellen.



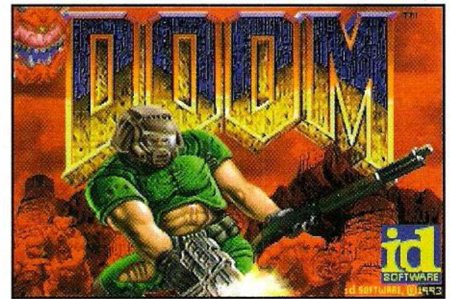


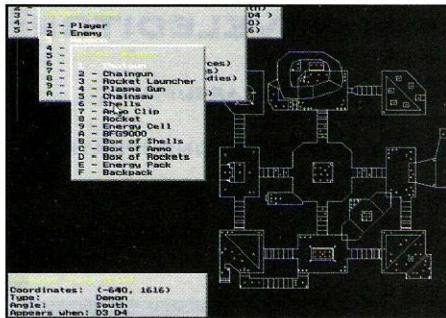
Von der mangelhaften Grafik sollte man sich nicht abschrecken lassen.

Schon nichts mehr zu Doom?

Das Spiel - der Kult - und jetzt der Leveleditor

Der echte Fan hat's längst geschafft. Alle Levels sind durchspielt, die Monster geschlagen, die Geheimgänge erforscht. Was nun, Doom? Bleibt entweder die Multi-Player-Option oder heimtückisches Nacheditieren der vorhandenen Gebäude. So wird plötzlich aus einem an sich friedlichen Giftfaß eine ganze Horde schwer bewaffneter Trooper oder ein ehemals freier Durchgang wird zur tödlichen Falle. Ganz nach eigenem Gefallen können beliebig viele Objekte gesetzt werden und Form, Verhalten und Auftreten zugewiesen bekommen. So kann man zu jedem Gegner den Schwierigkeitsgrad, in dem er auftritt, die Blickrichtung zu Beginn des Levels und das Angriffsverhalten einstellen. Für die künstlerische Ausgestaltung der Räume steht von Säulen bis zum unappetitlichen Überbleibsel allerhand zur Verfügung. Auch die Position des Startpunktes, der Schlüssel und der Waffen läßt sich problemlos editieren. Munitionsprobleme kann man für immer beheben oder an kritischen Stellen gemeinerweise noch verstärken. Das höchste der Gefühle ist natürlich die Möglichkeit, Selbstgeschaffenes mit Werken aus dem Freundeskreis zu tauschen. Alle Funktionen lassen sich per Mausklick problemlos ansteuern. Der Editor zeichnet sich durch seine hervorragende Übersichtlichkeit aus. Jeder Level kann separat geändert und gespeichert werden. Bleibt noch der Haken dieses hervorragenden Freewareproduktes (keine Registrierung erforderlich) zu erwähnen: Der Editor arbeitet nur auf Basis der Vollversion von Doom Ver. 1.2! Wer nur mit der Shareware spielt, dem sei gesagt - It's time to register!!





Nochmal Doom

Das Update auf Ver. 1.2

Selbstverständlich sind auch wir der Meinung, daß Doom an sich perfekt ist - doch so ein paar Verbesserungen sind schon noch möglich. Vor allem die Optionen für den Multiplayer-Modus, Einstellungen für das Spiel im Netz (IPX), über Modem oder über serielles Kabel wurden verbessert. Für die absolut Wahnsinnigen gibt es noch einen gesteigerten Schwierigkeitsgrad - zu Recht „Nightmare" genannt. Weiterhin wurden einige Startroutinen verbessert. Wichtig: sollten Sie am Update interessiert sein, beachten Sie, daß für Shareware und Vollversion verschiedene Updatefiles benötigt werden. Das Update an sich ist als Freeware bei den meisten Sharewarehändlern zu beziehen.



Werbespiele

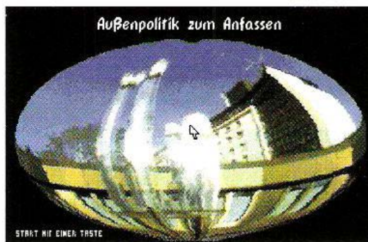
Aktuelles Wahlprogramm

Es ist Superwahljahr, eine Tatsache, die wohl niemandem entgangen ist. Diese Tatsache beschert uns anscheinend gleich zwei ausufernde Wahlveranstaltungen auf dem eigenen PC. Mächtig ins Zeug legt sich hier die SPD, die unter dem Namen „Abenteuer Europa" und nicht zu übersehender SPD-Flagge ein Spiel vorstellt. Brot und Spiele braucht das Volk - alte römische Weisheit - also nichts Neues - soweit! Natürlich wird auch für das Brot gesorgt, denn im Programm versteckt sich zusätzlich ein Gewinnspiel mit ganz manierlichen Preisen. Um was dreht sich das Ganze eigentlich? Als Redakteur in einem bürgerlichen Blatt erhält man die Chance, einen Umweltskandal aufzudecken. Die grafisch und akustisch sehr ansprechende Aufmachung sowie die angenehme Bedienung dieses Adventures ist überdurchschnittlich. Schade ist, daß die Handlungsmöglichkeiten durch vorgegebene Ereignisse sehr beeinträchtigt sind. Was am Ende bleibt, ist ein weiteres Adventure in der Serie der Werbespiele, bei dem das Wahlprogramm des Geldgebers doch etwas zu stark berücksichtigt wurde.

Außenpolitik zum Anfassen

Ein nettes kleines Spiel, in dem es gilt, Aufgaben aus dem Bereich der hohen Politik zu lösen. Zum Beispiel ist es eine vordringliche Aufgabe, die das

Weiterkommen erleichtert, aus Panzerzubehör einen Kreisel zu bauen. Daß damit kein Sanierungsplan für die Rüstungsindustrie gefunden ist, leuchtet ein, aber die grauen Zellen kommen trotzdem in Fahrt. Doch wer glaubt, die Stufen zum Ziel seien alle mit so einfachen Aufgaben bestückt, wird noch einige Überraschungen erleben. Schön durchdacht und für bis zu vier Spieler ausgelegt. Sagen wir Dank an die Auftraggeber, die kein Adventure bestellt haben. Fazit: Nett, aber nicht wahnsinnig aufregend!!



Software aus dem Kabel

Immer billiger werden die Modemkarten, immer zahlreicher die Boxen mit legaler und illegaler Software. Ein Telefon hat jeder - doch von der Telekom-Buchse bis zum Download ist es ein weiter Weg! Zumindest bei der zu verwendenden Software können folgende zwei Produkte nur wärmstens empfohlen werden.

TERMINATE V1.40



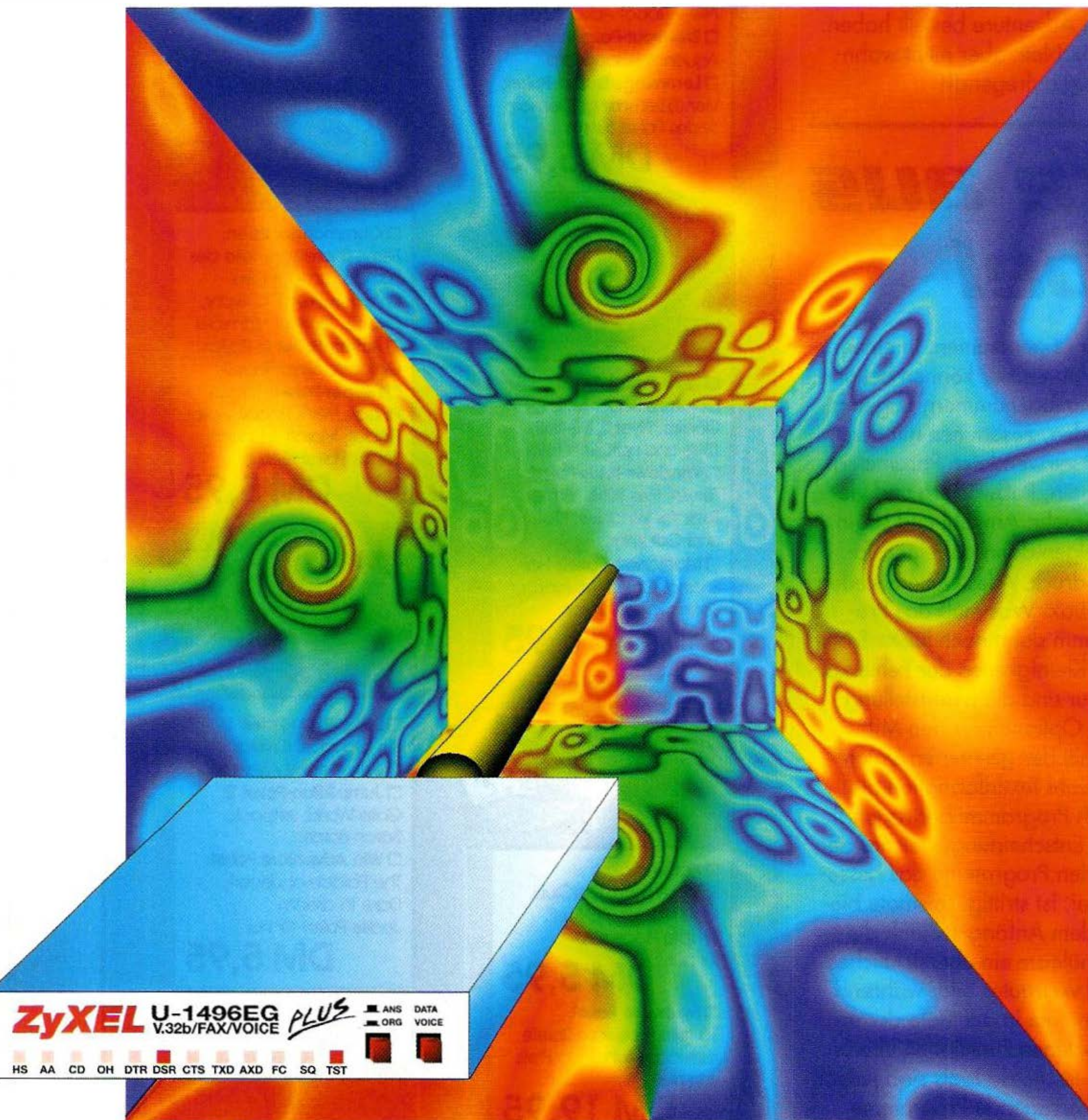
TELEMATE V4.12



Allgemein sind Terminalprogramme, ganz simpel ausgedrückt, Benutzeroberflächen für die Bedienung des Modems. Wichtig vor dem Loslegen, und meist etwas konfus, ist die Parameterschlacht. Vom Com-Port zur Übertragungsrate, Fehlerkorrektur oder automatischem LOGIN. Dies wird soweit irgend möglich dem User abgenommen. In einem Telefonregister können bekannte Mailboxnummern abgelegt werden, zusammen mit den dort verwendeten Parametern, Namen, Paßwörtern und vielem mehr. Anwahl und Login erfolgen dann auf einen Tastendruck. Alles weitere steuert die Box. Was muß das Programm dann noch leisten? Nur die Kleinigkeiten der Fehlerkorrektur und die Bereitstellung von Optionen für den Mitschnitt der gelieferten Daten (sowohl Textinformation als auch Programmübertragung). Die Entscheidung, welches der beiden Programme das bessere sei, ist strittig. Telemate bietet dem Anfänger durch die Menüleiste ein übersichtliches und vertrautes Bild, während Terminate in der Tiefe der angebotenen Funktionen überlegen ist. Beide Tools sind jedoch hervorragende Programme, die alle anderen einschlägigen Tools am Markt hinter sich lassen. Integrierte Funktionen sind für jeden leicht zu bedienen und dennoch selbst für den Profi ausgereift und individuell konfigurierbar. Glücklicherweise sind beide Sharewaretitel, die man in aller Ruhe selber vergleichen kann, bis man das für die eigenen Ansprüche idealere gefunden hat. Beste Leistung hat aber auch seinen Preis - so kostet Telemate in der Vollversion ca. 160.- DM und Terminate mit zusätzlichen Optionen moderate 80.- DM.

Jetzt neu!

PC Games M



Die Bedeutung der DFÜ wächst in letzter Zeit so drastisch wie nie vorher. Auch für Computerspieler ist der Gedanke, ein neues Spiel, ein Update oder einen Bug-Fix in Sekundenschnelle über Telefonleitung im Rechner zu haben, eine echte Verlockung. Wir tun jetzt den ersten, aber entscheidenden Schritt: Die PC Games Mailbox lädt Sie ein zum Up- und Downloaden, Stöbern und Chatten.

Heute noch anrufen!

Damit können Sie sofort loslegen und sich bei uns einloggen!

In Ihrem DFÜ-Programm (Terminate, Telemate oder ähnliches; siehe auch PD & Shareware-Teil in dieser Ausgabe) nehmen Sie bitte die folgenden Einstellungen vor:

Baud-Rate: ab 9.600 aufwärts
DataBits: 8
Parity: None
StopBits: 1
Übertragungsprotokoll: ZModem

Tel.: 09 81-97 09 00

ailbox

Lange haben wir daran gearbeitet, aber ab heute steht sie: Die PC Games Mailbox. Damit steht allen PC Games-Lesern ein leistungsfähiges neues Kommunikationsmedium zur Verfügung, in dem Sie:

- Informationen untereinander austauschen können,
- schnelle Hilfe bei Problemen mit Ihren Spielen bekommen,
- Treiber, Updates und Patches zu vielen Spielen finden,
- Screenshots zu brandaktuellen Neuerscheinungen downloaden können,
- Demoversionen und Coverdisks bekommen,
- interessante und preiswerte Hard- und Softwareangebote finden,
- in Megabytes von neuester PD & Shareware stöbern können,
- eigene Trainer, Spiele oder Tips & Tricks hochladen können, die sich dann innerhalb von wenigen Tagen über die ganze Welt verbreiten.

Der Einstieg ist kinderleicht: Allen PC-Games-Lesern steht der Zugriff auf:

- die Online-Hilfe durch unseren Sysop,
- die Tips & Tricks-Datenbank mit Stichwortsuche,
- die Chat-Option zum anonymen Plaudern mit anderen Lesern,
- den Bestellservice für Hard- und Software,
- die neueste PD & Shareware frei.

PC Games-Abonnenten bekommen noch mehr: Sie haben Zugriff auf die „zweite Stufe" der Mailbox. Hier finden Sie:

- die neuesten Coverdisks schon bevor die PC Games in Ihrem Briefkasten liegt,
- brandaktuelle Demos von Spielen, die in der PC Games getestet wurden.

Außerdem bieten wir Ihnen ab dem kommenden Monat einen neuen Abo-Service an. Für Neuabonnenten gibt es die Möglichkeit, leistungsstarke Modems zu einem äußerst günstigen Preis aus dem PC Games Abo-Service zu beziehen.

Neues von der CeBIT

High-Tech in Hannover



Trotz Rezession wieder ein Besucherrekord - die CeBIT in Hannover ist nach wie vor die wichtigste Computermesse nicht nur in Deutschland. Auch die Trends sind die gleichen: Der ultimative Multimedia-PC ist wieder schneller, bunter - und leider auch teurer geworden.

Wer sich immer für den schnellsten Prozessor interessiert, wurde am Stand von Intel fündig: Die neueste Generation von 486ern nennt sich DX4 und wird intern mit 100 (genauer: 99) MHz getaktet. Eigentlich müßte der DX4 wegen der internen Verdreifachung des Taktes zwar DX3 heißen, die Namensgebung dürfte jedoch eher auf das Konto der Marketingspezialisten bei Intel gehen. Da die neuen DX4-Chips bedrohlich nahe an die Leistung der bisherigen Pentiums mit 60 oder 66 MHz herankommen, hat man kurzerhand auch eine neue Generation des Pentium vorgestellt: Mit bis zu 100 MHz getaktet, sind die neuen High-End-Prozessoren um rund 50% schneller. Außerdem läuft die neueste Pentium-Generation mit 3,3 statt 5 Volt, was nicht nur die Stromaufnahme sondern vor allem die Wärmeentwicklung reduziert, so daß ein eigener CPU-Lüfter nicht mehr unbedingt erforderlich ist.

Im Prozessorbereich war jedoch eigentlich ein anderer Chip das Thema der Messe: der PowerPC. Von vielen Besuchern unbemerkt, dafür von den Fachleuten umso mehr bestaunt, wurde eine Handvoll Rechner, die mit Motorolas neuer CPU bestückt waren und an mehreren Ständen mit einer Vorabversion von Windows NT gezeigt wurden.

Auch bei Apple war der Andrang enorm, hier wurden die ersten PowerMacs vorgestellt: Serienmäßig mit einem PowerPC ausgerüstet, läßt die neue Mac-Generation nicht nur Macintosh-Software deutlich schneller ablaufen, sondern emuliert mit Hilfe von SoftWindows ganz nebenbei noch einen 486er mit DOS und Windows.

Soundkarten

Klar erkennbar war auf der CeBIT der Trend hin zu Wave-Table-Karten: Kein Hersteller stellt heute noch eine neue Soundkarte vor, die nur auf

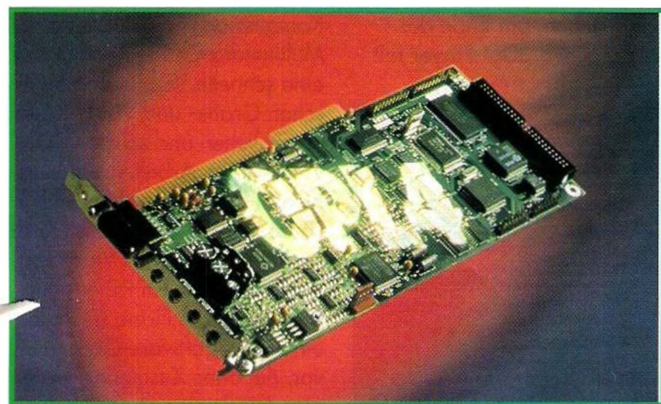


Reno heißt ein neues, schnelles CD-ROM-Laufwerk von Media Vision, das auch als Audio-CD-Player eingesetzt werden kann.

der FM-Synthese basiert. Unter dem Motto „The Empire Strikes Back" könnte die Vorstellung der neuen Sound Blaster AWE32 von Creative Labs auf der CeBIT gelaufen sein: Kernstück der Karte ist der Synthesizer Emu-8000, der über einen integrierten Signalprozessor verfügt und somit Effekte wie Hall oder Echo während der Wiedergabe generieren kann. Dazu zählt auch das Q-Sound-Verfahren, das eine Verteilung von Tonquellen in einem Winkel von 180 Grad um den Anwender erlaubt und somit eine Art 3D-Effekt für die Klangerzeugung darstellt. 128 Instrumente nach General-MIDI-Standard und sechs Drum-Kits nach dem von Roland definierten GS-Standard stehen 32-stimmig zur Verfügung. Wem das nicht genügt, der kann eigene Instrumente in das 512 KByte große RAM der Karte laden. Optional läßt sich die AWE32 mit handelsüblichen RAM-Chips auf bis zu 8 MByte erweitern. Um die volle Kompatibilität zum eigenen Soundblaster-Standard zu gewährleisten, ist schließlich noch ein OPL-3-Chip für die FM-Synthese enthalten. Zusammen mit einem Mikrofon und der gewohnt riesigen Software-Ausstattung soll die Karte für rund 700 Mark erhältlich sein.
Auch am Stand von Logitech war mit der SoundMan Wave eine neue Soundkarte zu sehen. Das neue Produkt basiert auf dem OPL-4-Synthesizer von Yamaha und bietet zudem eine schnelle SCSI-2-Schnittstelle. Der OPL-4 verfügt neben der gewohnten FM-Synthese über einen Wavetable-Synthesizer mit 128 Instrumenten und ist dabei General-MIDI-kompatibel.
Bei Orchid präsentierte man eine neue Version der Sound Wave, die mit einem exzellent klingenden Synthesizer von Kurzweil bestückt ist. Von Turtle Beach und M3C wurde auf der CeBIT die Monterey vorgestellt, die als Nachfolger der MultiSound gilt und über einen MIDI-Synthesizer sowie hervorragende Sampling-Fähigkeiten verfügt. Demnächst verfügbar ist die Rio, die als Aufsteckmodul für alle WaveBlaster-kompatiblen Soundkarten geeignet ist und im Gegensatz zur Maui keinen eigenen Steckplatz benötigt.

Grafikkarten

Im Bereich Grafikkarten geht der Trend eindeutig hin zu 64 Bit-Karten, die mit schnellen Beschleuniger-Chips für Windows ausgestattet sind und meist auch in einer PCI-Variante vorliegen. Noch einen Schritt weiter ging man bei Media Vision mit der Vorstellung der Pro Graphics 1024, einer 72-Bit-Grafikkarte. Diese wurde speziell zur True-Color-Bildverarbeitung optimiert und bietet für jeden RGB-Wert eine Farbtiefe von 24 Bit.
PCI, das neue Bus-System von Intel, scheint auf Seiten der Hersteller tatsächlich eine hohe Akzeptanz gefunden zu



Mit der SoundMan Wave stellt Logitech eine der ersten Soundkarten mit Yamahas neuem OPL-4-Chip vor.

haben, und so kann es sich heute schon kein Anbieter mehr leisten, auf eine PCI-Unterstützung zu verzichten. Neben PCI wird aber weiterhin in erster Linie auf den VESA-Local-Bus gesetzt, wohingegen der Markt für Karten mit dem ISA-Bus praktisch tot ist. Schließlich gehen immer mehr Chip-Hersteller dazu über, ihre Karten mit noch mehr Eigenintelligenz zu versehen. Neben der üblichen Windows-Unterstützung werden nun Funktionen zur optimierten Darstellung von Videos angeboten. Die 928 Movie vom Hersteller S3 bietet neben dem Coprozessor Powerplay, der für eine ruckfreie Wiedergabe von Videoanimationen sorgen soll, sogar einen Synthesizer mit OPL-3-Chip und 16-Bit-Soundsampling.

Video mit MPEG

Bei der Videotechnologie scheint sich das MPEG-Verfahren immer weiter zu etablieren: Zahlreiche Hersteller aus Fernost stellten bereits preiswerte MPEG-Karten vor, die überwiegend zum Abspielen von MPEG-Videos dienen. Eine reine Softwarelösung zur Konvertierung von AVI- in platzsparende MPEG-Sequenzen war am Stand der Firma K+S Computing zu sehen, die außerdem bereits günstige MPEG-Karten ab 700 Mark im Angebot hat.
Von Sigma Designs, Hersteller einer der ersten MPEG-Karten, war die ReelMagic Lite zu sehen, die - wie die ReelMagic - das Abspielen von MPEG-Sequenzen ermöglicht, im Gegensatz zu dieser aber keine eigene Sound-Hardware besitzt und mit knapp unter 700 Mark auch preiswerter ausfällt.

CD-ROM

Mit dem CD-ROM-Laufwerk Reno präsentierte Media Vision einen externen CD-Player mit SCSI-Schnittstelle. Neben der sehr geringen Zugriffszeit von nur 180 ms gefällt vor allem das edle Design und die Möglichkeit, das externe Modell auch als portablen Audio-CD-Player zu nutzen. Critical Path, das bisher nur als englische Version erhältliche CD-Adventure, wurde mit Hilfe professioneller Sprecher übersetzt und liegt nun in einer deutschen Fassung vor, die als durchaus gelungen gelten kann.
Nach dem 3X, das immerhin mit einer Übertragungsrate von 450 KByte/sec arbeitete, ist mit dem 4Xpro ein noch schnelleres, externes CD-ROM-Laufwerk von NEC zu haben: Durch die erhöhte Umdrehungsgeschwindigkeit konnte eine Übertragungsrate von 600 KByte/sec erzielt werden. Die mittlere Zugriffszeit wird mit rekordverdächtigen 180 ms angegeben - ein späterer Test wird zeigen, ob NEC dieses Versprechen halten kann. Soviel Leistung hat dann auch ihren Preis: Das externe 4Xpro wird für knapp unter 2.000 Mark angeboten.

Massenspeicher

Vielleicht als die innovativste Neuerung kann die Minidisk Data von Sony angesehen werden: Basierend auf der magneto-optischen Speichertechnik wurde ein Laufwerk für 2,5"-Medien mit 140 MByte Speicherkapazität vorgestellt. Bei der ersten Laufwerksgeneration muß sich der Anwender noch mit einer relativ niedrigen Übertragungsrate von 150 KByte/sec und einer Zugriffszeit von 300 ms zufriedengeben, was gegenüber Disketten jedoch schon eine gewaltige Steigerung bedeutet. Gerüchten zufolge soll Sony auch mit 3DO in Verbindung stehen, um Ende des Jahres einen 3DO-Player mit einer Minidisk Data als Speichermedium vorzustellen. Der Einzelpreis für das Laufwerk wird deutlich unter 1.000 Mark liegen, und ein 140 MByte-Medium soll für nur 30 Mark zu haben sein.
Ebenfalls für Aufsehen sorgte die Vorstellung des 230 MByte fassenden, magneto-optischen 3,5"-Laufwerkes M2512A von Fujitsu. Als Nachfolgemodell des bekannten 128-MByte-Laufwerkes besitzt auch das neue Modell eine Bauhöhe von lediglich einem Zoll. Das voraussichtlich im Mai erscheinende Laufwerk wird bei Markteinführung knapp 2.000 Mark kosten und kann auch die alten 3,5"-Medien mit 128 MByte lesen und beschreiben.
Neue Modelle der bekannten Wechselplatten gab es auch bei SyQuest zu sehen: Neben dem 5,25"-Modell SQ5200 mit einer Kapazität von 200 MByte ist vor allem das SQ3270S interessant. Ausgestattet mit einer schnellen SCSI-II-Schnittstelle bietet das Laufwerk eine Kapazität von 270 MByte auf 3,5"-Speichermedien. Die mittlere Zugriffszeit liegt bei nur 13,5 ms und kann damit auch mit schnellen Festplatten konkurrieren.

Fazit

Multimedia wird langsam erwachsen: Schnellere Prozessoren, Soundkarten mit realistischem Wavetable-Klang und insbesondere die Fortschritte im Bereich bewegter Bilder - Stichwort MPEG - ermöglichen Multimedia in immer besserer Qualität. Der von der VESA-Kommission vorgestellte VESA-Multimedia-Channel soll dabei eine schnelle Verbindung zwischen Grafik- und Video-Karte ermöglichen und so die CPU von lästigen Arbeiten befreien. Neben den zahlreichen MPEG-Lösungen, die über teure Hardware qualitativ gute Videoanimationen auf dem PC erlauben, stellte die Firma Q-Team eine reine Software-Lösung vor, die ohne Zusatzhardware eine mindestens ebenso hohe Qualität auf Rechnern mit 486-CPU ermöglicht.

Christian Späthe ■

230 MByte bringt das neue M2512 von Fujitsu auf einem 3,5 Zoll großen magneto-optischen Medium unter.



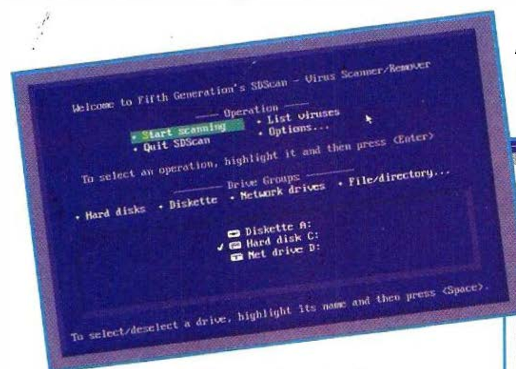


Alle guten Dinge sind drei - oder vier? Das neue CD-ROM-Laufwerk 4Xpro von NEC arbeitet mit vierfacher Geschwindigkeit und bringt bis zu 600 KByte/sec.

Novell DOS 7

Konkurrenz für MS-DOS

Novell, bekannt durch das Netzwerk-Betriebssystem NetWare, präsentierte kürzlich mit Novell DOS 7 einen ernstzunehmenden Konkurrenten für MS-DOS. Begleitet durch eine massive Werbekampagne, die unter dem Motto "Trau keinem unter DOS 7" bei Microsoft für hochrote Köpfe sorgte, wurden innerhalb kürzester Zeit rund eine Million Lizenzen im deutschsprachigen Raum verkauft - und das, obwohl die deutsche Version erst seit kurzem verfügbar ist.



„Search & Destroy" räumt mit jedem Virus auf, der sich auf die Festplatte verirrt. (links)



Für mehr Ordnung und schnellere Ladezeiten sorgt ein Festplatten-Optimizer. (rechts)

Bisher versuchte man, das leidige Problem des Speichermangels unter DOS durch Nutzung des Upper und High Memory zu beheben, was mit Einschränkungen auch möglich war. Einen neuen Weg geht Novell mit dem DPMS-Verfahren: DPMS steht für "DOS Protected Mode Services" und erlaubt die Nutzung von Extended Memory für Gerätetreiber wie Festplattenkomprimierer, Cache-Software oder für CD-ROM-Laufwerke und Netzwerk-Treiber. Meldungen wie "660 KByte konventioneller Speicher frei" sind damit keine Utopie mehr. Einziger Haken dabei ist, daß nur spezielle, für das DPMS-Interface entwickelte Treiber diese speichersparende Technik nutzen können. Im Lieferumfang von Novell DOS 7 sind dann auch die wesentlichen Gerätetreiber mit DPMS-Unterstützung enthalten: Neben dem Festplattenkomprimierer Stacker 3.12 bietet Novell DOS ein Cache-Programm zur Beschleunigung des Festplattenzugriffes, einen CD-ROM-Treiber sowie eine Reihe von Netzwerk-Treibern.

Stacker

In puncto Festplattenkomprimierung verbucht Novell DOS schon jetzt einen Vorteil gegenüber dem von MS-DOS 6.2 bekannten DoubleSpace, denn mit der neuen Version 4.0 des bei Novell DOS mitgelieferten Stackers wird eine bessere Komprimierung erzielt. Nachdem ein amerikanisches Gericht außerdem kürzlich in einem Prozeß zwischen Microsoft und Stac Electronics zumindest für die USA die Auslieferung von DoubleSpace mit DOS 6.2 verboten hat, könnte schon bald auch in Deutschland Microsofts DOS nur noch ohne DoubleSpace ausgeliefert werden. Der im Lieferumfang von Novell DOS enthaltene Stacker bietet zudem den Vorteil, DPMS nutzen zu können und damit keinen konventionellen Speicher zu belegen.

Auf einen Blick: Novell DOS 7

Pro
- o Multitasking unter DOS
- o effiziente Speichernutzung durch DPMS
- o Datenkomprimierung über Stacker 3.12
- o Festplatten-Cache und Defragmentierer
- o Virenschutz auch unter Windows
- o Paßwortschutz für Rechner
- o umfangreiche Netzwerk-Unterstützung

Contra
- o DIR Kommando nicht kompatibel zu DOS 6.x
- o nicht jedes Spiel läuft mit Novell DOS

Multitasking

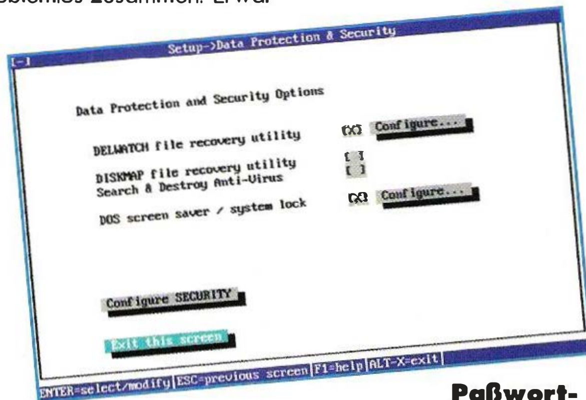
Das Multitasking unter Novell DOS ist ein "echtes" Multitasking und arbeitet zeitscheibengesteuert, so daß jeder Prozeß nach einer definierten Zeitspanne eine Pause einlegen muß. Hiermit lassen sich auch zeitkritische Arbeiten, wie das Formatieren von Disketten oder die Datenübertragung per Modem, bequem im Hintergrund erledigen, während man gleichzeitig noch Texte schreiben kann. Auch ein Starten von zwei Spielen ist möglich, wobei sich allerdings dann der Sound meist in die Quere kommt. Immerhin kann man so zum Beispiel aus einer Mailbox wertvolle Tips downloaden, während man in einer anderen Task gleichzeitig das entsprechende Adventure geladen hat. Zum Wechseln zwischen den laufenden Tasks wird über eine frei definierbare Tastenkombination eine Liste der aktiven Programme aufgerufen, aus der mit Hilfe der Cursor-Tasten ein Eintrag ausgewählt werden kann.

Die Unterstützung von Netzwerkzugriffen ist erwartungsgemäß sehr umfangreich ausgefallen, wobei ein Schwerpunkt auf die Peer-to-Peer-Vernetzung mit Hilfe des mitgelieferten "Personal Netware" gelegt wurde. Erwähnenswert ist noch das Spiel "Netwars": Es handelt sich dabei um ein net-

tes 3D-Ballerspiel mit Polygongrafiken, das besonders im Netz mit mehreren Mitspielern Spaß macht.

Kompatibilität

Laut Aussage des Herstellers ist DOS 7 vollständig kompatibel zu DOS und arbeitet sowohl mit Windows 3.1 und Windows für Workgroups 3.11 problemlos zusammen. Erwartungsgemäß liefen dann auch Anwendungen unter DOS oder Windows ohne Abstürze und ließen sich auch durch das Multitasking nicht aus dem Konzept bringen.
Ganz anders sieht es bei vielen Spielen aus, die mit dem Speichermanager von Novell DOS kollidieren. Lassen sich einige Spiele wie Privateer oder Strike Commander noch dadurch überreden, daß keinerlei Treiber geladen werden, so hilft zum Beispiel bei Arena - The Elder Scrolls von Bethesda Softworks auch dies nicht mehr: Mit Novell DOS 7 läuft hier gar nichts. Einwandfrei laufen dann wieder Adventures und Flugsimulatoren von Sierra sowie Alone in the Dark 2, Battle Isle II, Comanche oder X-Wing.
Ein kleiner Minuspunkt für Novell DOS 7 ergab sich bei Benutzung des DIR-Kommandos, das sich in einigen Punkten von dem des MS-DOS unterscheidet: Die bei MS-DOS 6.2 üblichen Parameter zur sortierten Ausgabe von Dateien sind bei Novell DOS einfach nicht vorhanden.



Paßwortschutz, ein Virenscanner und Hilfe bei gelöschten Dateien gehören zu den Features von Novell DOS.

Fazit

Die Ausstattung an Tools für DOS und Windows ist vorbildlich und deckt alle wesentlichen Bereiche ab. Das unter DOS implementierte Multitasking erwies sich als überraschend stabil und einfach zu bedienen, so daß man schon nach kurzer Zeit nicht mehr darauf verzichten möchte. Zum täglichen Arbeiten ist Novell DOS 7 daher sicher die derzeit optimale Lösung, und zwar unabhängig davon, ob der PC in ein Netzwerk eingebunden ist oder nicht. Wer allerdings seinen Rechner überwiegend zum Spielen benutzt, wird beim Einsatz von Novell DOS im Moment noch häufig zu einer Bootdiskette mit einer alten DOS-Version greifen müssen.

Christian Späthe ■

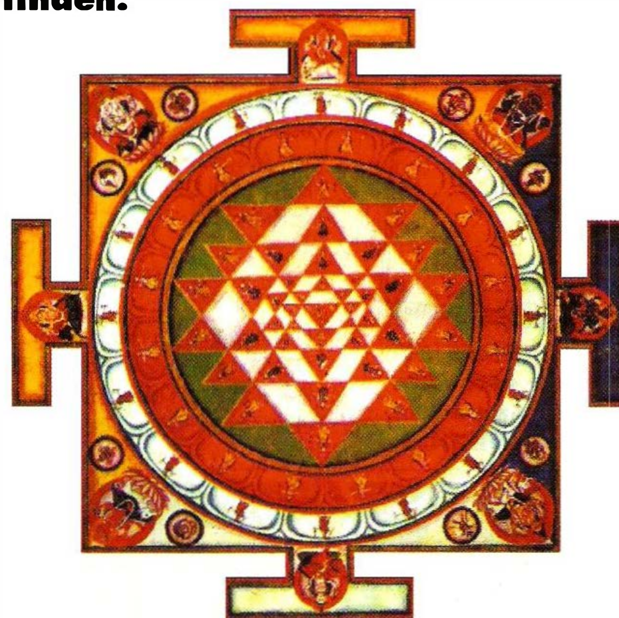
Novell DOS 7
Hersteller..................**Novell**
Preis: ....**DM 79,-**

Novell
Willstätter Str. 13
40549 Düsseldorf
Tel. (02 11) 5 97 30
Fax (02 11) 59 73-2 50

Digital Love

Streß laß nach!

Vorsicht, Falle! Wer hinter dem etwas irreführenden Titel eine weitere CD-ROM-Fleischbeschau à la Teresa Orlowski vermutet, wird den Kauf bitterlich bereuen. Überstrapazierte Büromenschen, die auf der Esoterik-Welle mitschwappen, werden an diesem Windows-Programm erheblich mehr Gefallen finden.



Denn mit „Love" im klassischen Sinne hat das Werk aus dem Hause Software Toolworks sehr wenig zu tun, wenn man mal davon absieht, daß laut Anleitung Streß als eine der häufigsten Ursachen für Impotenz gilt. Doch damit nicht genug: Depressionen, Herzbeschwerden und sogar Krebs sind die Folgeerscheinungen eines streßbetonten Lebenswandels. Ausgerechnet vor dem PC soll sich nun der Körper von den anstrengenden Widrigkeiten des Alltags (z. B. „Unerlaubte Schutzverletzungen") erholen, und zwar mit Hilfe einer Software, die es dem Benutzer erlaubt, mittels verschiedener meditativer Übungen völlig abzuschalten und all die Probleme um einen herum zu vergessen.

In Schweigen versunken

Bei Digital Love handelt es sich um eine Windows-Applikation, bei der Sie sich nach der Installation entweder für die 16- oder die 256-Farben-Variante entscheiden können. Da die meisten PC-Besitzer normalerweise mit der Standard-VGA-Auflösung (640 x 480 Punkte bei 16 Farben) arbeiten, müssen Sie deshalb vorher im Setup einen neuen Treiber installieren. Erfreulicherweise wurde nicht nur die Anleitung eingedeutscht, auch das Programm wartet mit Bildschirmtexten in verschiedenen Sprachen auf. Das Hauptmenü bietet Ihnen zunächst die Möglichkeit, eine ausführliche Gebrauchsanweisung auf dem Bildschirm anzusehen, die Ihnen Wissenswertes über die optimale „Arbeitsatmosphäre" verrät. Sind diese Vorbereitungen getraffen, können Sie entweder die sogenannten Musikvideos oder diverse Entspannungsübungen wählen. Beim Stichwort Musikvideo müssen Sie aber nicht befürchten, daß Sie mit chaotischen MTV-Trailern bombardiert werden; vielmehr gibt es sechs verschiedene Endlos-

Ein Terminator als Therapeut

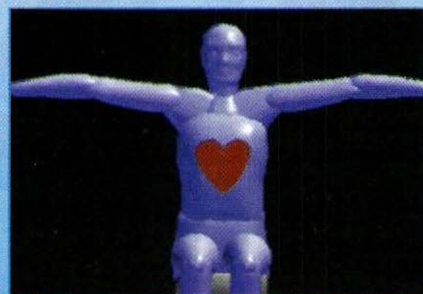




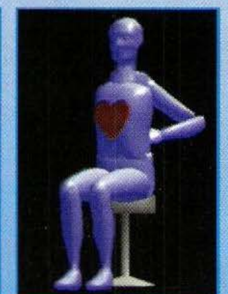
Sowohl Anleitung als auch Programm selbst schmücken sich mit der Bezeichnung „Yoga". Wer aber jemals an einem herkömmlichen Yoga-Kurs teilgenommen hat, entlarvt die von einer 3D-Person vorgeführten Übungen schnell als Lockerungs-Gymnastik der simpelsten Art. Schulterkreisen, Dehnungsübungen und die vier anderen Einheiten beherrscht jeder halbwegs sportlich Aktive ohnehin aus dem Effeff. Dieser Programmteil ist der mit Abstand schwächste, da auch die Animation des „Terminators" sehr laienhaft wirkt.

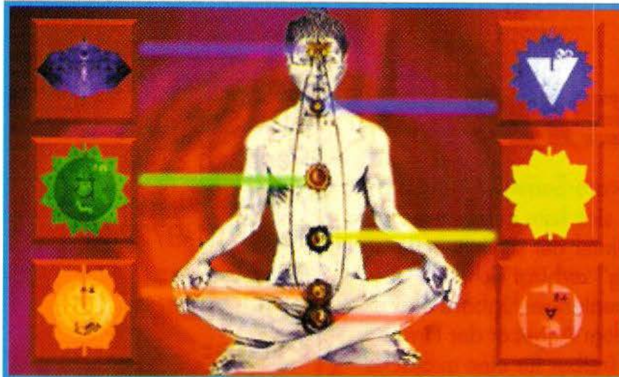












Zu Risiken und Nebenwirkungen ...

... sollten Sie unbedingt die Anleitung genau durchlesen. Insbesondere bei der Atemtechnik, die bei allen Übungen eine große Rolle spielt, können Sie viel falsch machen. Dies gilt auch für die Farbentherapie, bei der jedes Feld einen anderen Gefühlszustand repräsentiert. Beispielsweise ist Blau für übermäßigen Streß, hohen Blutdruck und Aggressionen zuständig, während Violett Ihnen vielleicht bei Schlaflosigkeit weiterhelfen kann.

Farbverläufe mit abwechselnden Mustern und Farben zu bestaunen. Unter anderem können Sie fraktale Grafiken, bizarre Schneckengebilde und prächtige Spiralnebel auf sich einwirken lassen, die bei jedem Neustart andere Objekte auf den Monitor zaubern.
Dies alleine wäre noch nichts Besonderes, bietet doch fast jeder Screensaver eine mehr oder weniger gelungene Kaleidoskop-Funktion, die in etwa die gleichen Ergebnisse liefert. Einen exotisch anmutenden Touch bekommt Digital Love durch die Musik, die gleichzeitig den Betrachter beeinflußt. Wenn Sie sich lange genug den grafischen und akustischen Darbietungen hingeben, kann dies tatsächlich in eine Art Meditation münden.

Die Krönung der Dröhnung?

Während viele gestreßte Menschen bevorzugt zu Werken der Klassik greifen, um bei einem Glas Wein zu entspannen, bekommen Sie bei dieser Psycho-Software Synthesizer-Klänge vom Feinsten zu hören. Für den guten Ton zeichnet die Gruppe Coldcut verantwortlich, die es vor Jahren mit Frontsängerin Lisa Stansfield zu einer Reihe von Hits brachte. Vom Stil her erinnern die ausgefallenen Kompositionen am ehesten an Produktionen von Enigma oder Enya. Wenn Ihnen das allerdings immer noch nicht reicht, sollten Sie den Sprechgesang anwählen. Es wird Ihnen eine einfache geometrische Figur vorgesetzt, zu der monotone Formeln („Mantras") in Sanskrit gemurmelt werden, die Ihnen glauben lassen, Sie wären versehentlich in einem tibetanischen Mönchskloster gelandet.
Zu guter Letzt dürfen Sie Ihre Rückenmuskulatur von den Strapazen stundenlangen Computerspielens entlasten. Yoga ist angesagt! Eine 3 D-Figur führt Ihnen sechs Übungen zur Linderung der schlimmsten Beschwerden vor, die bei der Bildschirmarbeit im allgemeinen auftreten. Nachteilig wirkt sich allerdings aus, daß Dr. Roboter immer wieder die gleichen Trainingseinheiten präsentiert, so daß dieser Programmteil wohl nur von kurzem Unterhaltungswert ist.







Eine breite Palette an prächtigen Grafiken bildet die Grundlage für die „Musikvideos".



Zu vier verschiedenen Abbildungen ertönen mystische Sprechgesänge, die ständig wiederholt werden und Sie „in einen höheren Bewußtseinszustand" versetzen können.

Psychologie Computer

Digital Love empfiehlt sich vor allem für Personen, die der Thematik aufgeschlossen gegenüberstehen. Man merkt es der Software an, daß diese CD mehr als Experimentierobjekt gedacht ist, da sowohl Lieferumfang als auch Langzeitnutzen sehr gering ausgefallen sind. Auf alle Fälle ein hochinteressantes Programm, mit dem man sich in der Tat erstaunlich gut erholen kann, sobald die Hemmschwelle gegenüber dieser neuen Computer-Anwendung überwunden ist.
Zum Schluß noch ein Tip: Bevor Sie mit der Meditation beginnen, sollten Sie unbedingt den eventuell eingerichteten Bildschirmschoner deaktivieren. Sonst kann es nämlich passieren, daß Sie mitten während einer Sitzung von fliegenden Toastern aus Ihrer Trance gerissen werden.

Petra Maueröder

Digital Love
Hersteller: **Software Toolworks**
Preis .... **ca. DM 150,-**

SPECS & TECS

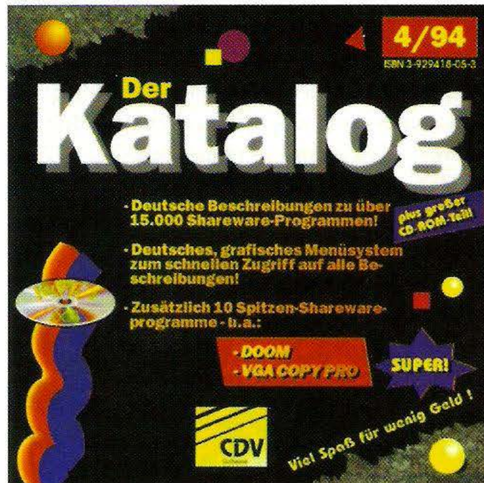
EMS		AdLib	
386 er	er	SoundBlaster	
HD	0 MB	Roland	
CD	25 MB	General Midi	
MEM	640 KB	VGA	
Audio		SVGA	

BESONDERHEITEN
- **2 MB RAM und Windows 3.x erforderlich**

CD-ADVANTAGE
befriedigend

Der Katalog

Alles in einem



Für passionierte Shareware-Sammler - und nicht nur diese - könnte man sich kein nützlicheres Werkzeug vorstellen: Hinter der schlichten Bezeichnung „Der Katalog" verbirgt sich eine Übersicht über 15.000 momentan verfügbare Shareware-Programme aus dem Angebot der Firma CDV. Sie suchen einen Treiber für eine exotische Grafikkarte, ein Vereinsverwaltungsprogramm für Brieftaubenzüchter oder ein bestimmtes PD-Spiel? Von einem Suchprogramm, das jeden einzelnen der 15.000 deutschen Beschreibungstexte durchforstet, bekommen Sie in Sekundenschnelle die Antwort, ob Ihnen geholfen werden kann oder nicht. Neben der deutschen Kurzbeschreibung werden Ihnen die Registrierungsgebühr und die Bezugsadresse des jeweiligen Programms präsentiert. Ein Muß für jeden, der das lange Suchen satt hat.

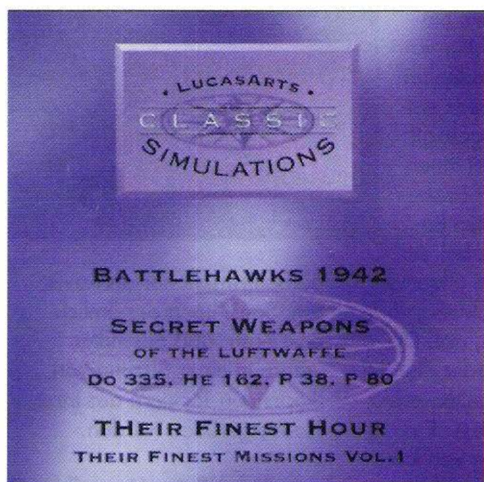
I • N • F • O

Bezugsadresse:
CDV Software
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Tel. 0721-972240
System:
DOS, 286er, VGA
Preis:
auf Anfrage



LucasArts Classic Simulations

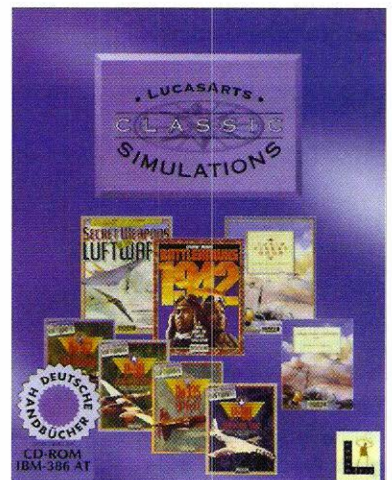
Ihr feinster Sammelpack



Drei der bekanntesten Luftkampfsimulationen sowie die zugehörigen Missionsdisketten und Zusatzflugzeuge finden Sie auf einer CD-ROM-Kompilation, die inzwischen schon in den Ladenregalen stehen dürfte. Battlehawks 1942, Their Finest Hour und Secret Weapons of the Luftwaffe gehören zu den Klassikern unter den PC-Flugsimulationen. Zum Lieferumfang gehören die drei Basisspiele, die Missiondiskette Their Finest Missions und die vier Flugzeuge HE 162, P-38, DO 335 und P-80 zu SWOTL.

I • N • F • O

System:
386er, VGA
Preis:
ca. DM 130,-



PC Cinema

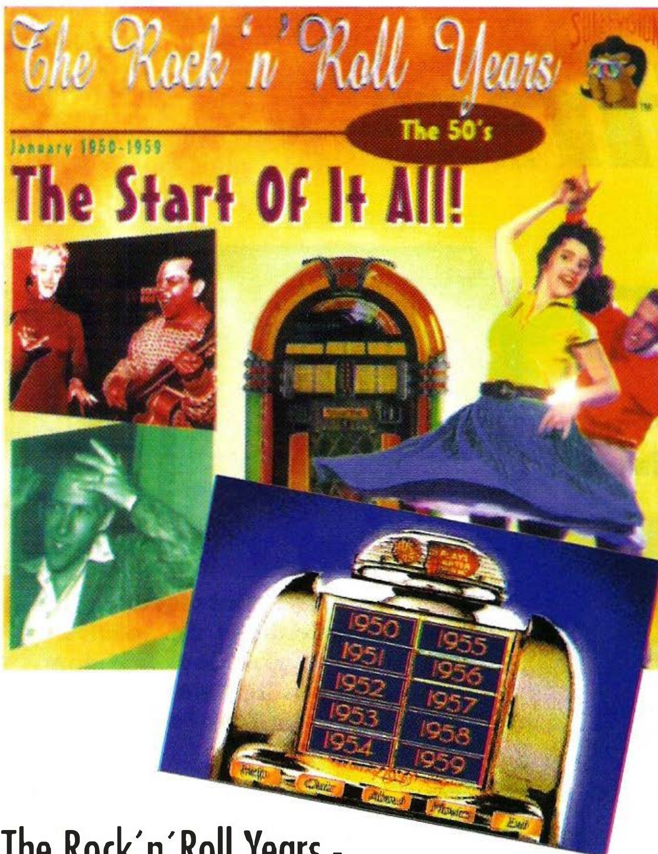
Film ab!



Wer seinen PC vor allem der vielfältigen grafischen Möglichkeiten wegen besitzt, kann bei dieser CD-ROM aufhorchen. Auf der PC Cinema-CD von CDV findet der Grafikfreak über 600 MByte an Videoclips, Demoversionen und Sharewareprogrammen zum Thema Grafik. Allein die Zahl von 350 FLI-Filmen ist beeindruckend. Einige weitere Highlights: 3D-Model, Cinemation, Raytracer, Aaplay, Ceres Filmeditor und Take One.

I • N • F • O

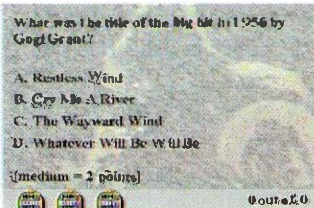
Bezugsadresse:
CDV Software
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Tel. 0721-972240
System:
Windows, 386er, VGA
Preis:
ca. DM 24,95



The Rock´n´Roll Years - The 50´s

Rock Around the Clock

Erinnern Sie sich? Als Großmutter noch Steine von der Straße klaubte und Großvater aus der Gefangenschaft heimkam? Das waren die goldenen Fünfziger. Der Titel dieser CD-ROM könnte irrtümlicherweise den Eindruck erwecken, es handele sich um eine jener Musik-CDs, die neuerdings allabendlich im Privatfernsehen verscherbelt werden. Tatsächlich ist The Rock´n´Roll Years aber eine bunte Zusammenstellung aus Videoclips, Musikstücken, Übersichtstabellen und sonstigem Drumherum aus jener „wilden Zeit". Über 25 Minuten Digi-Sequenzen, ein elektronisches Quiz sowie kiloweise Texte und Fakten aus den Fünfzigern machen die CD zwar nicht für den Spieler, aber immerhin für Rockabillies und Teds zum interessanten Multimedia-Nachschlagewerk.





I • N • F • O

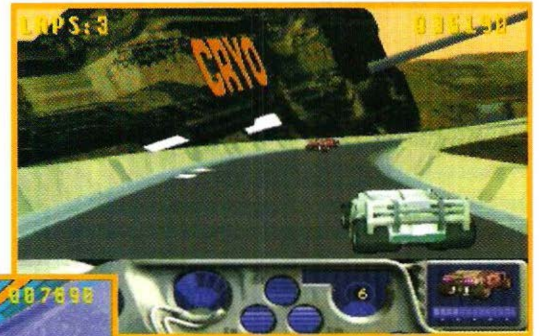
Erhältlich ab April im Fachhandel

System:
386 DX, 4 MB RAM, Soundkarte, Win 3.1

Preis:
ca. DM 80,-

Megarace

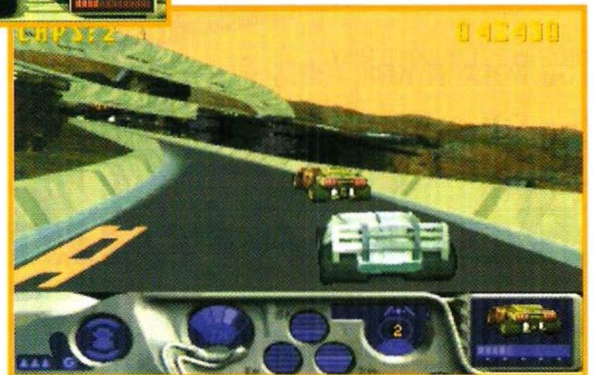
Spiel ohne Grenzen



Die Reihe setzt sich fort: Nachdem der Lawnmower Man auf CD-ROM nicht einen Bruchteil von dem halten konnte, was er versprach, wurde es auch Zeit, daß sich ein Softwareproduzent einem CD-ROM-Spiel widmet, das in puncto Spielbarkeit mit Rebel Assault konkurrieren kann. Megarace hat zwar nicht den fantastischen Star Wars-Hintergrund wie Rebel Assault, kann diesem aber trotzdem in vielerlei Hinsicht das Wasser reichen.



Prächtige Hintergrundgrafiken versüßen die relativ simple Spielidee. Mit dem richtigen Rechner erreicht Megarace fast Fernsehqualität.

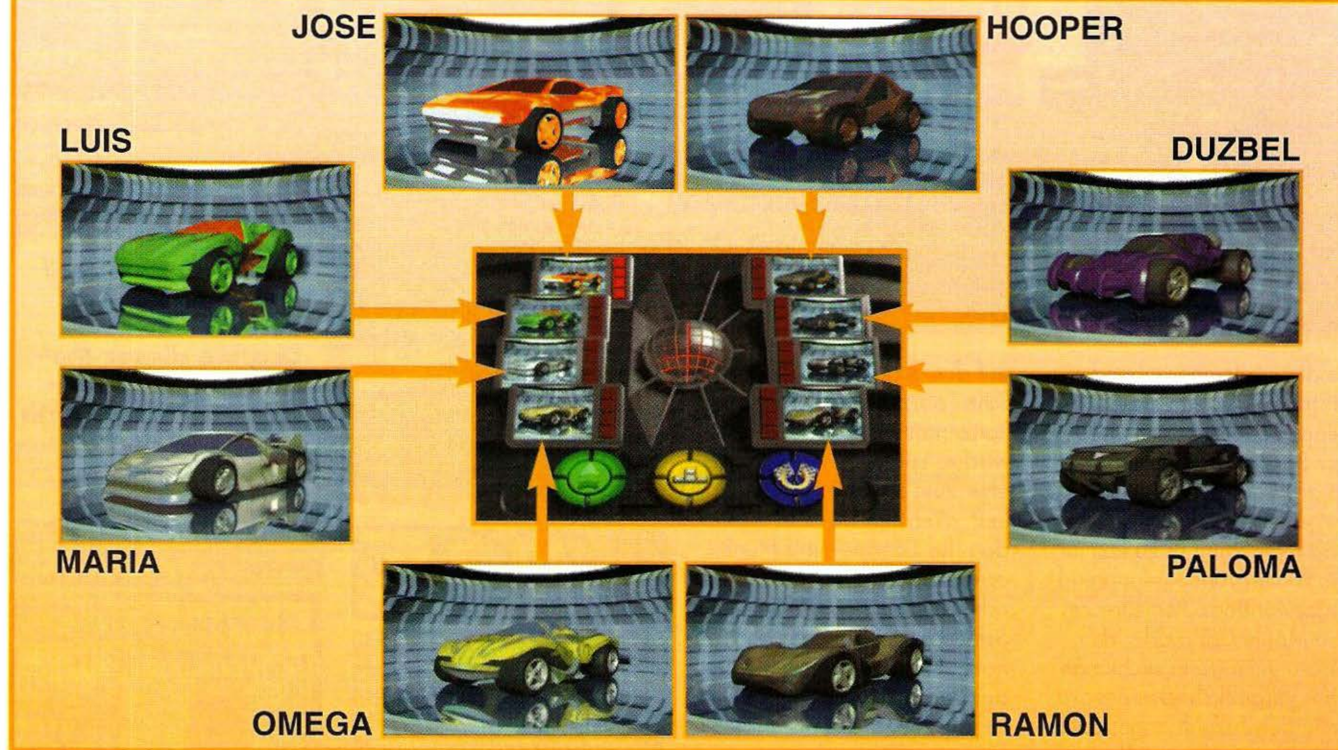


Kennen Sie Death Track? Ja genau: das einfache, aber geniale Autorennspiel, das lange vor F1 Grand Prix und Indy Car Racing auf dem Markt war, für manche Spielefreaks aber immer noch auf Platz 1 steht. Für solche Spieler nämlich, denen das einfache Im-Kreis-Herumfahren etwas zu langweilig ist, und die stattdessen etwas mehr Action im Spiel haben wollen. Diese Action bekam man seinerzeit durch die Möglichkeit, andere Rennautos nicht nur zu überholen, sondern sie nach allen Regeln der Fahrkunst von der Strecke zu drängen, ihnen den Weg abzuschneiden, zu schubsen und zu rempeln. Das hieß also, genau jene Regelverstöße nach Belieben einsetzen zu dürfen, für die man beispielsweise bei Indy Car Racing zur Strafe abgebremst wird. Da unfaire Fahrmanöver in der Regel nicht genügten, um einen Konkurrenten auszuschalten, waren auf allen Rennwägen auch die entsprechenden Waffensysteme installiert. Mit ein, zwei Salven war mancher unliebsame Gegner schnell beseitigt...

Der Preis ist heiß

Nach dem gleichen Prinzip laufen auch die einzelnen Rennen von Megarace ab. Damit das alles etwas weniger martialisch klingt, wurde die Spielidee einfach in ein „Spiel im Spiel" gesteckt. Im Klartext heißt das: Sie nehmen als Kandidat in der Fernsehshow „Megarace" teil und treten gegen virtuell erzeugte „Streetgangs" an, die die Straßen unsicher machen. Ihre Aufgabe ist es nun, innerhalb einer vorgegebenen Anzahl von Runden alle Mitglieder der motorisierten Streetgangs in den virtuellen



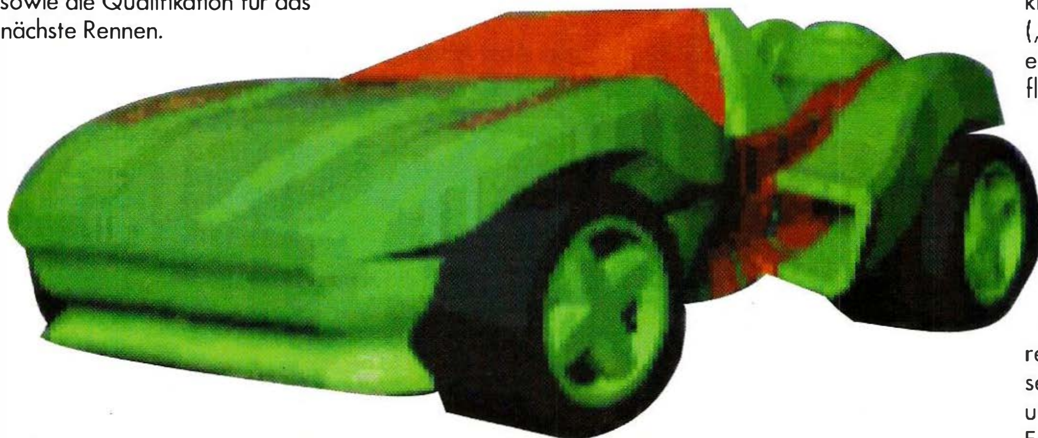


Himmel zu schicken. Meist stehen Ihnen dabei fünf bis sechs Gegner gegenüber, die Sie entweder überholen oder mit ihrer Bordkanone beseitigen müssen. Herumschlagen brauchen Sie sich aber jeweils nur mit einem einzigen Fahrzeug, denn der nächste Gegner taucht erst dann auf der Strecke auf, wenn Sie seinen Vorgänger besiegt haben. Der letzte Wagen, der Sie im Spiel erwartet, ist das Auto des Anführers der jeweiligen Streetgang. Können Sie auch ihn besiegen, bevor das Rennen zu Ende ist, winken Ihnen die üblichen Fernsehshow-Preise (Uhr, Reise, Sitzbezüge usw.) sowie die Qualifikation für das nächste Rennen.



Wie geschaffen für CD-ROM

Megarace wurde mit viel Liebe zum Detail umgesetzt: Zwischen den Wettfahrten wird der Spieler von einem Fernsehmoderator unterhalten. Auf der CD-ROM befinden sich zahlreiche Videoclips in bildschirmfüllender Größe, die den Eindruck einer Fernsehshow auch sehr gut vermitteln können. Vor allem die Qualität dieser Einspielungen ist beeindruckend, noch beeindruckender ist allerdings der Spielspaß während der Rennläufe. Hier muß zwangsläufig wieder der Vergleich zu Rebel Assault gezogen werden. Die Technik, auf der beide Spiele basieren, ist im Grunde genommen dieselbe: Alle Kamerafahrten wurden als eine Art Film auf die CD-ROM gespeichert und der Rechner erledigt während des Spielens lediglich noch die Positionierung der Spieler-Sprites und der Gegnerfahrzeuge. Was bei Rebel Assault noch zu vielen kritischen Stimmen führte („Warum soll ich im Weltraum eigentlich wie auf Schienen fliegen?") stört bei Megarace kaum: Die streng festgelegte Fahrbahn ist sowieso ein fester Bestandteil dieser Spielidee. Die Steuerung ist mit dem Joystick möglich, funktioniert aber am besten mit der Tastatur. Die Steuerungskommandos links, rechts, Beschleunigen, Bremsen und „Feuer" reichen aus, um ein wirklich grandioses Fahrgefühl zu erzeugen. Oh-









Weder Rudi Carrell noch Peter Bond können mit dem Charme dieses Moderators mithalten. Ist Lance Boyle nicht schon auf den ersten Blick sympathisch?

ne die in atemberaubender Geschwindigkeit vorbeiziehenden Landschaften wäre der Spielspaß aber nur halb so groß. Meist ist man aber so auf die Straße konzentriert, daß man kaum dazu kommt, die Hintergründe gebührend zu bewundern. Rennstrecken wie Monte Carlo oder den Hockenheim-Ring sucht man aber vergeblich. Da Megarace in der Zukunft angesiedelt ist, rast man durch Röhrensysteme unter Wasser, über wüste Planetenoberflächen oder durch futuristische Städte.

Symbolik

Damit noch etwas mehr Leben ins Spiel kommt, sind alle Rennstrecken mit Bonus-Symbolen und Markierungen übersäht. Ein Pfeil in Fahrtrichtung etwa bedeutet eine kurzzeitige Beschleunigung, ein Pfeil gegen die Fahrtrichtung bremst den Wagen dagegen ab. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist und je weiter sich der Spieler vorgekämpft hat, umso mehr Fahrbahn-Symbole zieren die Straßen. Reicht es am Anfang noch, sich voll auf das gegnerische Fahrzeug zu konzentrieren, so wird es später eher zum Slalomlauf. Wer den Feldern für Energie- und Munitionsabzug nicht ausweicht oder in kritischen Stellen das Schleudersymbol überfährt, hat bald keine Chance mehr, das Rennen zu gewinnen, und verläßt Megarace als Verlierer.

Kein Studentenfutter

Nicht jeder PC-Spieler hat das Glück, dieser CD-ROM alles entlocken zu können, was sie zu bieten hat. Unser erster Eindruck auf einem 486SX mit Single Speed CD-ROM-Laufwerk war auch nicht gerade umwerfend. Den Lebenshauch bekam Megarace erst auf unserer HighEnd-Maschine, einem 486/66 VL mit Double Speed CD-Laufwerk, eingeblasen. Erst auf Computern dieser Kragenweite wird das Spiel zum wirklichen Rausch.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 430 MB	General Midi
MEM 560 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
4 MB RAM benötigt

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING



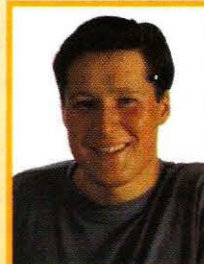
Actionspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
95%	90%	85%	82%

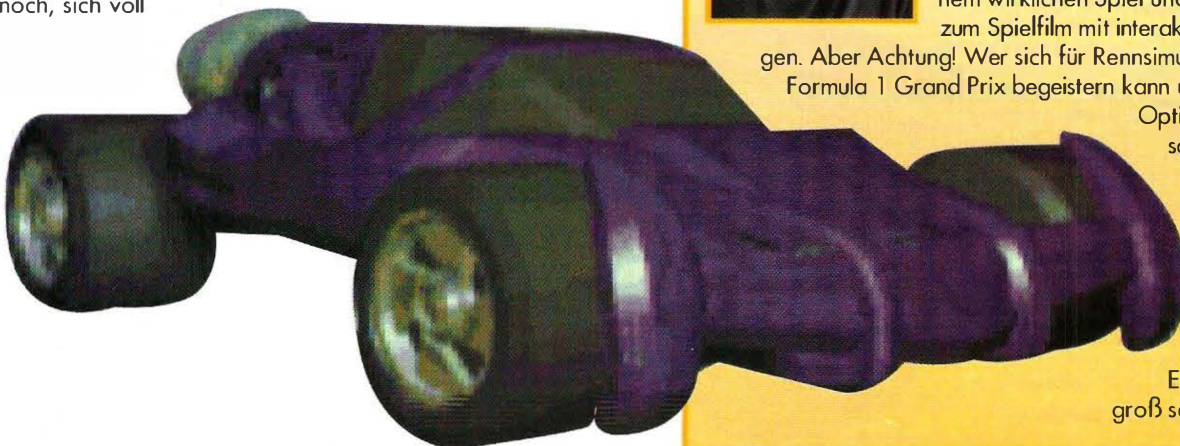
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Software Toolworks

Statement



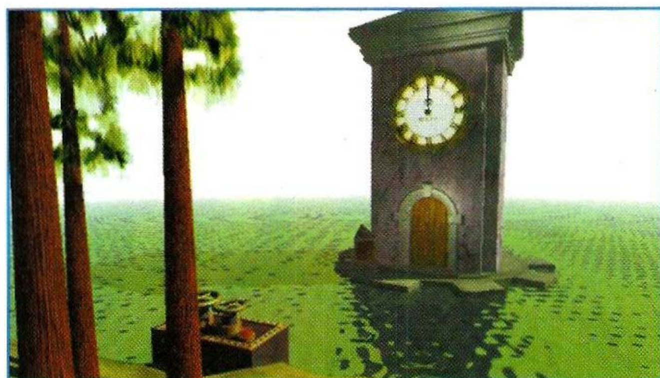
Leichte Unterhaltung für zwischendurch! Bei Megarace muß nicht viel gedacht werden. Spoilereinstellungen und Reifentyp tun hier nichts zur Sache. Hier steigen Sie ein ins virtuelle Cockpit - und ab geht die Post. Die kinderleichte und trotzdem sehr präzise Steuerung macht Megarace zu einem wirklichen Spiel und nicht etwa zum Spielfilm mit interaktiven Einlagen. Aber Achtung! Wer sich für Rennsimulationen à la Formula 1 Grand Prix begeistern kann und vielfältige Optionen zu schätzen weiß, sollte sich Megarace erst einmal im Laden ansehen. Ansonsten könnte die Enttäuschung groß sein.



Myst

In Sachen Kain und Abel...

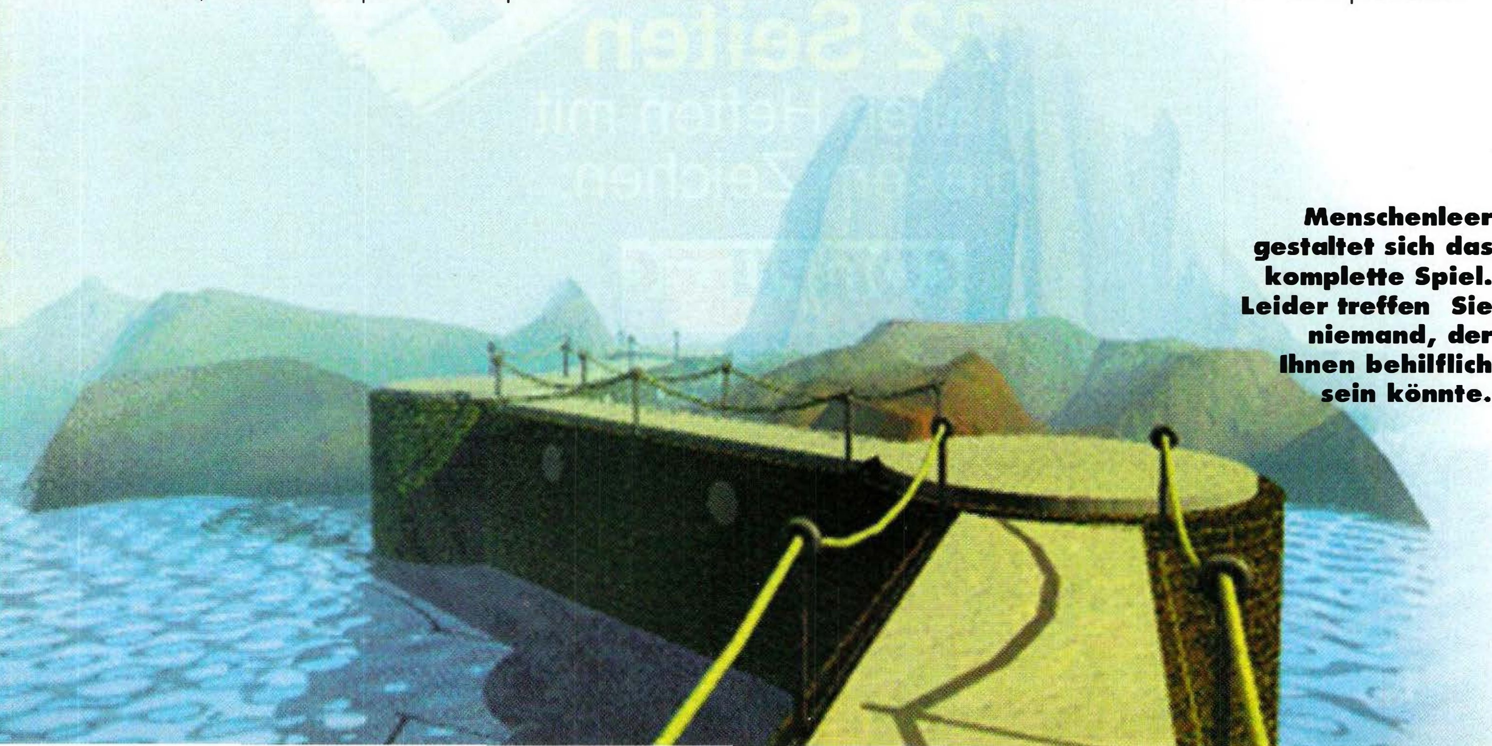
Daß es mit der Bruderliebe oftmals nicht so weit her sein kann, liest man schon in den ersten Kapiteln der Bibel. Auf Myst herrschen ebenfalls frostige Familienverhältnisse. Wer glauben Sie, kann die Dinge auf der Insel besser geraderücken, als Sie selbst?



Fast könnte man annehmen, daß die geistigen Väter dieses Adventures die Unendliche Geschichte zu ihrer Lieblingslektüre auserkoren haben. Denn das Abenteuer beginnt, als Sie eines schönes Tages über ein geheimnisvolles Buch stolpern. Sie lesen darin von einem sagenhaften Inselreich namens Myst. Faszinierende, schier unglaubliche Dinge spielen sich dort ab. Aber was soll's! Es ist ja nur ein Buch, oder? Als Sie jedoch am Ende des Schmökers angekommen sind, legen Sie Ihre Hand auf eine Seite, und da passiert es: Um Sie herum wird alles schwarz, und ehe Sie begreifen was mit Ihnen geschieht, wurden Sie bereits auf das beschriebene Eiland teleportiert. Dort angekommen, beginnen Sie mit Ihren Erkundigungen. Es dauert nicht lange und Sie stoßen auf eine Bibliothek. Hier befindet sich der Dreh- und Angelpunkt des gesamten Spiels. Denn in den ellenlangen Tagebüchern Ihres Vorgängers Atrus stehen wichtige Hinweise, die für die Lösung der zahlreichen Rätsel unabdingbar sind.

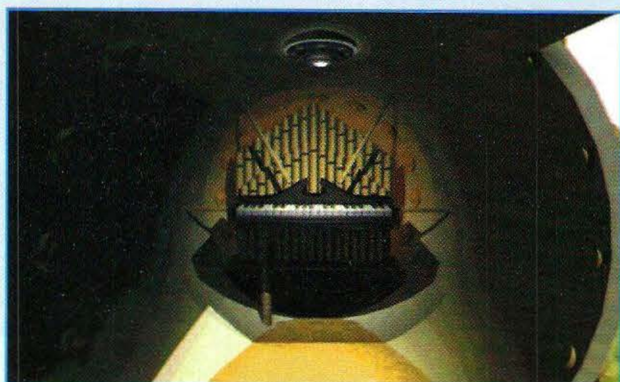
Wenn zwei sich streiten...

Außerdem treffen Sie die beiden verfeindeten Brüder Sirrus und Achenar. Die beiden Streithähne haben allerdings ein Problem. Beide sind in Zauberbücher eingesperrt und warten verzweifelt auf irgendjemand, der sie befreit. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie die fünf fehlenden Seiten der beiden Bücher beschaffen. Auf Ihrer Suche lernen Sie atemberaubende Orte kennen. Letztendlich treffen Sie sogar Atrus, den Vater der beiden Rivalen. Jeder möchte Sie als Verbündeten für seine Absichten gewinnen. Wem Sie trauen können, erfahren Sie im weiteren Verlauf des Spiels. Doch



Menschenleer gestaltet sich das komplette Spiel. Leider treffen Sie niemand, der Ihnen behilflich sein könnte.

Das leidige Thema: Die Rätsel

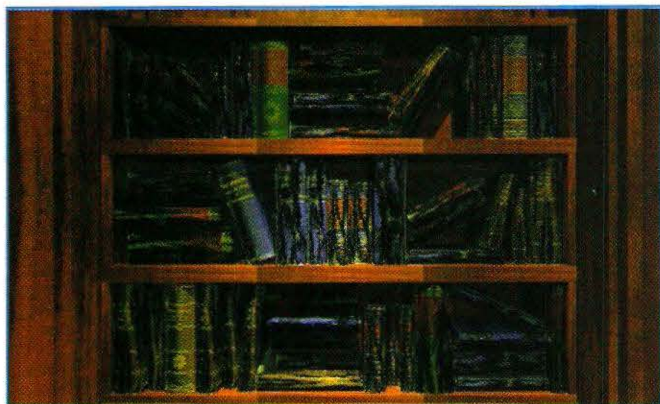


Nein, nein! Sie brauchen keine Angst haben. Noch dämlicher als das Buchstabenrätsel aus Virgins "The 7th Guest" sind die Denkaufgaben bei Myst nicht. Trotzdem befinden sich die Cyan-Designer manchmal hart an der Grenze des geistig Nachvollziehbaren. Ein Beispiel für den Knobel-Tiefflug ist das Melodie-Rätsel in der Rakete. Um den Buch-Teleporter zu aktivieren, müssen Sie eine bestimmte Tonfolge an dessen Schiebereglern einstellen. So weit so gut, denn die aufeinanderfolgenden Noten haben Sie in der Bibliothek schon einmal gesehen. Damit man aber auch weiß, wie das hohe C denn nun eigentlich klingt, hat man vorsichtshalber ein Harmonium (!?) mit in die Rakete gestellt. Hier können Sie sich die einzelnen Tonhöhen einprägen, um Sie anschließend in den Teleporter einzugeben... Ob Raketenbastler Atrus besonders musikalisch war oder den Cyan-Jungs nichts Sinnvolleres einfallen wollte, blieb bislang ungeklärt.

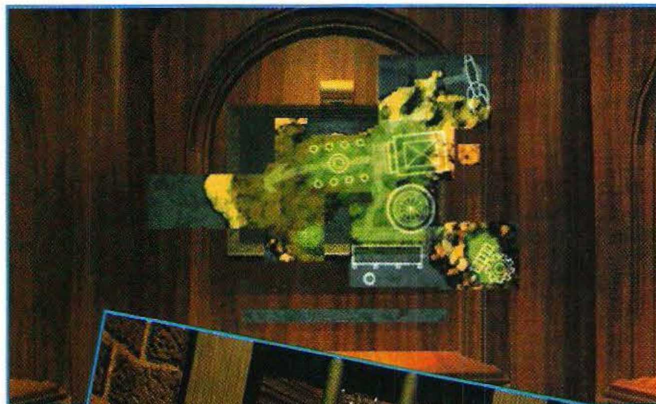


Dieser Raum könnte auch aus The 7th Guest stammen (oben). Die Grafik bei Myst ist atemberaubend und unglaublich detailliert (unten).





Na dann viel Spaß! In der Bibliothek dürfen Sie sich durch viele angestaubte Schmöker quälen.

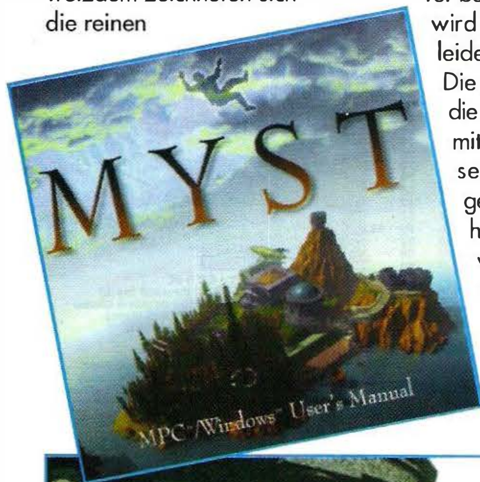




bis Sie Klarheit in die verstrickte Situation gebracht haben, müssen Sie einige Rätsel lösen, denn die restlichen Zauberbücher hat Atrus an sicheren Plätzen verwahrt.

Die Technik

Seit die Giga-Rätselkiste 7th Guest die CD-ROM-Spieleära einläutete, hat sich auf diesem Sektor schon einiges getan. Trotzdem zeichneten sich die reinen CD-Adventures bislang mehr mit beeindruckenden Grafiken als durch ihren überdimensionalen Spielspaß aus. Mangelnde Interaktivität und laue Rätsel lassen vielen CD-Helden schnell die Lust an ihren Abenteuern verlieren. Leider verhält es sich auch bei Myst nicht viel anders. Mittels Mausklick tapsen Sie durch die bizarre Grafikwelt und ab und zu dürfen Sie sogar auf ein Knöpfchen drücken oder gar einen Schalter bewegen. Viel mehr wird in diesem Spiel aber leider auch nicht geboten. Die paar Gegenstände, die Sie aufheben und mitnehmen können, sind sehr dünn gesät. Im Gegensatz zu 7th Guest haben die Rätsel aber wenigstens etwas mit dem Spielinhalt zu tun. Über die Qualität des Gehirntrainings läßt sich aber trotzdem streiten (siehe Kasten).



Nicht streiten läßt sich allerdings über Grafik und Sound. In gewohnt perfekter CD-ROM-Manier wurden über 2500 SVGA-Bilder und Filmsequenzen in das Spiel eingebaut. Abschließend bleibt zu sagen, daß mit Myst zwar ein aufwendiges, sehr komplexes Spiel auf den Markt kommt, trotzdem fehlt dem Ganzen aber der letzte Pep, nicht zuletzt wegen der etwas laschen Aufgaben, die Sie während Ihres Abenteuers bewältigen müssen.

Thomas Brenner ■





SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster ●
HD 3 MB	Roland
CD 600 MB	General Midi
MEM 580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- Benötigt Windows 3.1 und 4 MB RAM

CD-ADVANTAGE

gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
95%	85%	90%	75%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Broderbund

Frontier - Elite 2

Verschwendung

CD-ROM, CD-ROM, CD-ROM! Viele Hersteller mißverstehen den Ruf der Kunden nach mehr CD-ROM-Produkten und pressen blindlings Software jeder Art auf die glitzernden Silberscheiben. Immer in der Hoffnung, daß ein paar gutgläubige und euphorische PC-Besitzer auf diesen Nepp hereinfallen.

Da macht Gametek keine Ausnahme. Ohne jede Erweiterung oder Verbesserung wurde die vorhandene Diskettenversion auf CD-ROM gebrannt. Eines muß man den Engländern aber lassen: sie sind zumindest nicht so vermessen wie einige ihrer Kollegen und verzichten auf einen Zusatz wie "enhanced version" oder "extended gameplay"! Trotzdem bleibt es unverständlich, warum dieser Reinfall überhaupt sein mußte. Die konventionelle Diskversion bestand ohnehin nur aus einer HD-Diskette, so daß eine gewinnbringende Produktionskostenreduzierung wohl nicht der Grund für diese Versilberung gewesen sein kann. Ganz im Gegenteil, denn die Herstellung einer CD-ROM mag zwar billig sein, günstiger als das Kopieren einer einzigen HD-Diskette ist sie jedoch immer noch nicht. Ein Vorteil darf allerdings nicht unter den Tisch fallen: nennt man die CD-ROM sein eigen, so kann man Frontier in englisch, deutsch, französisch oder spanisch spielen! Toll, nicht wahr? Bleibt nur die Frage offen, ob es genügt, ein Spiel in einer anderen Sprache zu spielen, um wieder neu motiviert an die Sache heranzugehen. Ein äußerst zweifelhafter Gedanke, finden Sie nicht? Wer sich Frontier noch nicht zugelegt hat, ein CD-ROM-Laufwerk besitzt und mit dem Kauf liebäugelt, sollte dennoch auf den Silberling zurückgreifen. Der Grund? Die Installation geht schneller!



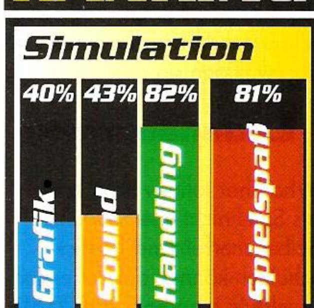
Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 7 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Frontier in vier verschiedenen Sprachen!

CD-ADVANTAGE
ungenügend



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Gametek

Who Shot Johnny Rock?

My Baby, Baby







Die nervöse und schrille Sekretärin gibt dem Privatschnüffler hilfreiche Informationen.

MENU $ 2000 | 00000 | WIMP | 0400

Kugelhagel auf CD

American Laser Games konnte bereits mit der Umsetzung des Spielhallenhits Mad Dog McCree einen beachtlichen Erfolg verbuchen. Das zweite Spiel in der Bollerserie erscheint nun unter dem Titel Who Shot Johnny Rock auf CD-ROM. Der Spieler findet sich in der Rolle eines Privatdetektives in den 30er Jahren wieder. Seine Aufgabe besteht darin, den Mord an einem Sänger namens Johnny Rock aufzuklären. Ebenso wie Mad Dog McCree ist auch Johnny Rock im Prinzip eine Aneinanderreihung aufwendig produzierter Filmclips, durch die sich der Spieler durchschießen muß. Dazu steht diesmal eine Maschinenpistole mit 500 Schuß Munition zur Verfügung. Nachschub kann man sich jederzeit beim freundlichen Waffenhändler um die Ecke besorgen. Unsere sonst so freundliche Maus übernimmt hier die Rolle des Abzugs.

Schuß und Schluß

In Johnny Rock hält man sich nicht mit langen Vorreden auf. Noch während unsere verzweifelte Klientin die Einzelheiten des Falles erklärt, stürmen die ersten Killer bereits in unser Büro. Nachdem Sie sich dieses ungebetenen Besuchs mittels einer gepfefferten Salve entledigt haben, beginnen Sie, den Fall zu recherchieren. Der erste Weg führt daher in den Billardsalon. Schon nach kurzer Zeit jedoch finden Sie heraus, daß die dort zum sportlichen Wettkampf versammelten Damen und Herren ihre eigene Vorstellung von einer freundlichen Partie haben. Die Regeln dieses Spieles werden von Ihnen und Ihrer Maschinenpistole bestimmt. Nachdem Sie die Hälfte seiner Stammkunden niedergemetzelt haben, erscheint der von Ihrem Geschick mit der Kugel stark beeindruckte Besitzer. Um Sie loszuwerden, bevor Sie auch noch die andere Hälfte seiner Kunden wegblasen, überläßt er Ihnen freundlicherweise den ersten Hinweis auf den Mörder von Johnny. Ähnliches spielt sich auch in den vier verbleibenden Gebäuden ab. Sie müssen sich durch ein Warenhaus, eine Autowerkstatt, ein Spielkasino bis zu Johnny Rocks Villa durchknottern. Insgesamt erhalten Sie während des Spiels vier Hinweise auf die Kombination von Johnnys Safe, in dem sich ein Hinweis auf seinen Mörder befindet. Das ist leichter gesagt als getan. In einigen Situationen stehen Sie einer Horde bewaffneter Gangster gegenüber, die nur mit scharfem Auge und schnellem Abzugsfinger zu überwältigen sind.

Ladehemmung

Who Shot Johnny Rock kann als Spiel nicht überzeugen. Selbst unerfahrene Joystickschützen können auf der ersten Spielstufe innerhalb von 30 Minuten den Fall aufklären. Wer hier mentales Training erwartet, sieht sich enttäuscht. Das einzige sogenannte „Rätsel" besteht darin, die Safekombination herauszufinden. Auch hierfür ist keine Geistesakrobatik erforderlich. Die schauspielerischen Leistungen sind für ein Produkt dieser Art angemessen. Allerdings wird nur derjenige, der des Englischen mächtig ist, hiervon profitieren können. Die Videos laufen auf dem kompletten Bildschirm ab, daher empfiehlt sich ein Double Speed-Laufwerk. Die Bildqualität, die mit einem Single Speed-Laufwerk erzielt werden kann, ist zu grobkörnig und verhindert das frühzeitige Erkennen der digitalen Widersacher. Es ist mir unverständlich, worum ein Spiel, das sich so stark an den traditionellen amerikanischen Gangsterfilm anlehnt, nicht in Schwarzweiß präsentiert wurde. Dies käme nicht nur der Atmosphäre, sondern auch der Bildqualität zugute.
Who Shot Johnny Rock ist ein idealer Pausenfüller und eignet sich außerdem „als letztes Spielchen vor dem Zubettgehen". Für DM 100,- oder mehr sollte man jedoch etwas länger anhaltenden Spielspaß erwarten können. Nur eingefleischte Ballerfreaks, die auch auf Mad Dog McCree abfahren, sind mit diesem Produkt gut bedient. Wer hier eine Bombe erwartet hat, sieht sich enttäuscht. Johnny Rock entpuppt sich vielmehr als Knallerbse.

Markus Krichel ■

Baller Baller





Als sie durch die Tür kam, wußte ich, daß die Blondine mir nichts als Ärger bringen würde. Sie kennen den Typ - unschuldige blaue Augen, Beine bis zum Hals. Sie erzählte mir was von ihrem ermordeten Liebhaber, einem gewissen Johnny Rock. Ich kannte Johnny. Er war ein Taugenichts und Schürzenjäger. Eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis ihn jemand um die Ecke bringt. Ah, was soll´s. Irgendwie muß ich ja schließlich die Miete bezahlen. Privatdetektiv ist manchmal ein schmutziger Job, aber einer muß es ja schließlich tun...

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD400 MB	General Midi
MEM 530 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Nachfolger von Mad Dog McCree

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Arcade-Action



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
American Laser Games

Das königliche Spiel für den PC

Schach dem Computer

Teil 1

Mit keinem anderen Spiel beschäftigt sich die Menschheit so ausgiebig wie mit dem königlichen Vergnügen Schach. Wer dieses Spiel perfekt beherrschen will, muß neben viel Übung auch über ein entsprechendes Genie verfügen. Was liegt also näher, als den geliebten Computer zu Rate zu ziehen. Doch längst sind die elektronischen Schachspieler dem Menschen überlegen. Wir sagen Ihnen warum.

Wilfred Lindo ■

Schon seit über 200 Jahren versuchen Wissenschaftler, hinter das Geheimnis des Schachspielens mittels einer Maschine zu kommen. Die ersten Apparate konnten dabei nicht einmal selbst einen Zug setzen, sondern hatten in ihrem Inneren einen Menschen, der das Spielen übernahm. In den frühen Jahren des Computers mußte auf einen einfachen Zug zum Teil Stunden gewartet werden. Erst mit dem Einzug leistungsstarker Rechner und dem Voranschreiten der Schachtheorie konnten die ersten guten Ergebnisse erzielt werden. Immer leistungsstärker präsentieren sich die heutigen Schachspiele. In schöner Regelmäßigkeit kommen immer wieder neue Varianten auf den Markt. Dabei bieten die Spiele eine Fülle an Extras, die schon lange über das bloße Figurenziehen hinausgehen. Detailreiche Animationen, unterschiedliche Sichten und umfangreiche Eröffnungsbibliotheken bringen Ihnen eine ungeahnte Vielfalt beim Spielen.



Obwohl die modernen Schachcomputer bereits akzeptable Leistungen liefern, greifen echte Profis lieber auf einen menschlichen Mitspieler zurück.

Der Rechner denkt mit

Normalerweise denkt ein Computer nicht, sondern setzt nur das um, was der Programmierer ihm beigebracht hat. Doch beim Schachspiel sieht die Sache etwas anders aus. Natürlich muß dem Rechner zunächst das Grundsätzliche beigebracht werden, doch was er daraus macht, übersteigt meist die Leistung seines Schöpfers. Da beim heutigen Standard der Programme Tausende von Rechenoperationen in Sekunden keine Seltenheit mehr sind, träumen viele Programmierer von einem Sieg über ihr eigenes System. Doch daß der Rechner selbständig aus bestimmten Situationen lernt oder sogar selbst die Initiative ergreift, liegt noch in weiter Ferne. Der Schachcom-

puter kann somit nur nach vorgegebenen Anweisungen eine bestimmte Lösung erzielen, jedoch wesentlich schneller als jeder Mensch dazu in der Lage ist. Wo liegt nun die eigentliche Schwierigkeit beim Schachspiel? Das Regelwerk und das Schachbrett dem Rechner beizubringen, ist heute nicht mehr das Problem. Doch das ist noch lange kein gutes Schachspiel. Die eigentliche Schwierigkeit beim Spiel und auch bei der Programmierung ist die Wahl des richtigen Zuges aus einer Fülle von Möglichkeiten. Wie bewertet man den optimalen Zug. Gäbe es eine Formel für die Berechnung im Schach, so wäre längst das Geheimnis gelüftet und jeder Weltmeister geschlagen.

Mensch kontra Maschine

Noch immer sind die besten Schachspieler dem Rechner deutlich überlegen. Zwar müssen spezielle Schachcomputer schon durch einen Großmeister oder Weltmeister in die Schranken verwiesen werden, aber bisher ist es noch nicht gelungen, die menschliche Genialität 1:1 im Rechner abzubilden. Besonders bei einfachen Schachcomputern oder den meisten Programmen müssen Sie einige Schwächen in Kauf nehmen. So erreichen Sie vertretbare Bedenkzeiten meist nur bei entsprechend niedriger Rechnertiefe. Die Qualität eines Zuges zeigt sich meist erst nach fünf bis acht Zügen. Die meisten Programme sind allerdings nur in der Lage, rund drei bis vier Züge im voraus durchzurechnen. Besonders markant sind dabei die Schwächen eines Programmes beim Eröffnungs- und Endspiel. Viele gute Programme behelfen sich hierbei mit umfangreichen Eröffnungsbibliotheken. Allerdings ist das auch kein Garant für ein gutes Spiel. Doch wann beispielsweise ein Endspiel überhaupt beginnt, ist immer noch eines der am schwersten in den Griff zu bekommenden Rätsel des Schachspieles.

Die richtige Spielstärke

Wie bei jedem Spiel, gibt es auch beim Schach gute und weniger gute Spieler. Um diesen Leistungsunterschieden gerecht zu werden, bieten fast alle Produkte am Markt unterschiedliche Spielstufen an. Dabei variiert meist in den einzelnen Stufen die benötigte Bedenkzeit.



Für 200.000 Dollar kann man eine High End-Rechenmaschine von Cray erwerben.

Sie stellen somit die Dauer für einen bestimmten Zug oder für eine bestimmte Anzahl von Zügen ein.
Leider sagt die Anzahl der Spielstufen noch nichts über die tatsächliche Spielstärke des Programmes aus. Sie wissen nur, daß die Bedenkzeit mit zunehmender Schwierigkeitsstufe wächst. Daher können Sie die einzelnen Programme und Rechner auf diesem Wege nicht untereinander vergleichen. Sie finden meist nur Bezeichnungen wie 'Experte' oder 'professionelle Spielstärke'. Diese Aussagen sind somit nur subjektiv zu bewerten. Ein Großmeister kann beispielsweise nur wenig Mühe mit dem Experten-Modus eines Programmes haben, hingegen verzweifelt ein Durchschnittsspieler bereits bei dem einfachsten Modus.
Abhilfe bringt hier eine Bewertungsmethode aus dem Lager der Turnierspieler. Mit dem sogenannten ELO- oder INGO-System haben Sie ein objektives Instrument zur Bestimmung der Spielstärke sowohl bei Spielern als auch bei Computern. Beide Methoden basieren auf einem Vergleichssystem von Turniersiegen. Dabei müssen Sie sich schon einen entsprechend leistungsstarken Schachcomputer

Chronik der Schachcomputer

Schon seit einigen Jahrhunderten träumt der Mensch von einer schachspielenden Maschine. Hier die wichtigsten Meilensteine in der Entwicklung des Schachcomputers:

1769 Der ungarische Hofrat Baron von Kempelen stellt am Hof von Maria Theresia den ersten Schachautomaten (der Türke) vor. Der Automat wird im Inneren von einem Menschen gesteuert.
1876 Der Engländer Charles Gumpel entwickelt einen Schachautomaten namens Mephisto. Zwei Jahre später gewinnt der Automat das erste Schachturnier. Auch hier steckt eine Person im Gerät.
1890 Der spanische Mechaniker Torres y Quevedo stellt die erste selbständig spielende Maschine vor. Sie konnte allerdings nur den Gegner mit König und Turm mattsetzen.
1941 Konrad Zuse baut eine Rechneranlage und spielt mit dem Gedanken, ein Schachspiel darauf laufen zu lassen.
1947 Prof. Morgenstein legt ein Buch zur Schachprogrammierung vor.
1954 Prof. Neumann entwickelt den MANIAC-Computer.
1956 Auf der Maniac läuft das erste Schachprogramm für eine Partie auf einem 6x6-Brett ohne Läufer.
1966 Erster internationaler Computerwettkampf. Das Programm MACHACK IV nimmt erstmals als Computer an einem Turnier teil. Diverse Programme folgen, dabei kann die Spielstärke ständig gesteigert werden.
1974 Die erste Computerschach-Weltmeisterschaft findet in Stockholm statt.
1976 Der erste mit Mikroprozessoren arbeitende Schachcomputer erscheint auf dem Markt (Chess Challenger von Fidelity).
1978 Der internationale Computerschachverband ICCA wird in Edinburgh gegründet.
1980 Der erste Mephisto-Schachcomputer kommt auf den Markt.
1982 Erste Konferenz 'Künstliche Intelligenz und Schach'.
1987 Der Vorgänger des legendären Deep Thought erscheint auf der Turnierarena. Die Maschine kann eine Million Stellungen in der Sekunde berechnen.
1990 Der Schachcomputer Mephisto bezwingt als erster Computer einen Weltmeister im Simultanschach (Karpow).

Wichtige Begriffe

Blitzschach:
Spiel, bei dem die Bedenkzeit des Spielers für die gesamte Partie auf eine bestimmte Zeit beschränkt ist. Verloren hat der Spieler, der zuerst die Zeitgrenze überschritten hat oder durch ein Matt verloren hat. Meist ist das Zeitlimit auf fünf bis 10 Minuten begrenzt.

Dauerschach:
Eine Spielsituation, in der ein Spieler dauernd Schach bieten kann, ohne dadurch die Partie entscheiden zu können.

ELO-System:
Ein auf den Regeln der Statistik und der Wahrscheinlichkeitsrechnung aufgebautes System zur Bewertung der Spielstärke von Schachspielern. Seit 1972 wird das von Prof. Arpad Elo stammende System verwendet.

Gambit:
Eine Eröffnungsvariante, in der der Spieler bewußt eine Figur opfert, um einen strategischen Vorteil zu erhalten.

INGO-System:
Das in Deutschland gebräuchliche Wertungssystem für die Spielstärke eines Schachspielers stammt von Anton Hößlinger aus Ingolstadt.

Simultanspiel:
Besonders gute Schachspieler spielen auf Veranstaltungen gegen mehrere (20-40 Partien) Schachspieler gleichzeitig. Dadurch wird die geringe Spielstärke gegenüber dem Schachmeister ausgeglichen.

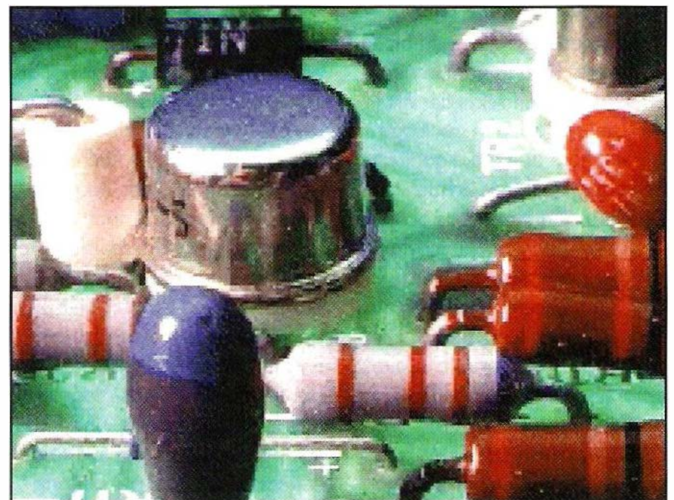
oder ein spezielles Profi-Schachprogramm zulegen, um einen turniertauglichen Computergegner zu bekommen. Herkömmliche Programme kommen nicht einmal in die Nähe dieser Spielstärke.

Üben mit dem Rechner

Wer sich etwas ernsthafter mit dem Schachspiel beschäftigt, der wird auf den Trainingspartner Computer nicht verzichten wollen. Rund 70 bis 80 Prozent des Schachspieles sind erlernbare Techniken, den Rest müssen Sie dem Genie zurechnen. Sie haben also eine gute Chance, mit viel Training eine recht ordentliche Spielstärke zu erlangen. Dabei gibt es zwei Bestandteile des Trainings. Auf der einen Seite finden Sie das Spielen gegen möglichst starke Gegner und auf der anderen Seite das Beherrschen von vorgegebenen Taktiken und Strategien in bestimmten Situationen. Bei beiden Vorgehensweisen kann der Computer eine nützliche Hilfe sein. Leider kann heute noch kein Computer sehr langfristige Taktiken erarbeiten, bestimmte Züge kommentieren oder einen guten Trainer ersetzen, der in bestimmten Situationen den Spieler auf Schwächen und Fehler aufmerksam macht. Hier sollten Sie nicht zuviel erwarten.

Geniale Programmierung

Die Entwicklung von leistungsfähigen Schachprogrammen und speziellen Rechnern ist wohl einer der wenigen Anwendungsbereiche, wo die künstliche Intelligenz Früchte getragen hat. Das Schachspiel ist dabei von seiner Struktur her ein ideales Anwendungsgebiet für KI-Systeme. Einerseits haben Sie ein klar abgegrenztes Regelwerk und andererseits eine nur von Rechnern erfaßbare Variantenvielfalt. Doch das eigentliche Geheimnis der Schachprogrammierung ist für den normalen Anwender ein Buch mit sieben Siegeln. Allein die Programmierung aller korrekten Züge aus einer bestimmten Stellung heraus übersteigt schon



Im Inneren eines Schachcomputers werkeln zahlreiche Transistoren und Kondensatoren.

das Verständnis des Durchschnittsmenschen. Das Geheimnis liegt jedoch bei der Bewertung und Vorausberechnung einzelner Züge. Genau hier stoßen viele Maschinen an ihre Grenzen. Ein guter Schachspieler spielt in vielen Situationen rein intuitiv. Er bezieht bei seinen taktischen Überlegungen nur für ihn sinnvolle Züge in die Überlegungen mit ein. Ein Rechner hingegen berechnet alle nur möglichen Züge und benötigt so natürlich wesentlich mehr Zeit. Zudem kann der Mensch auf einen bestimmten Erfahrungsschatz zurückgreifen, den ein Rechner nur bedingt zur Verfügung hat.
Ein weiteres Problem für Computer stellen die Phasen des Spieles dar. Ein Computer unterscheidet jedes Spiel in drei Phasen: Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel. Für jede Spielperiode zieht der Computer ganz bestimmte Taktiken zu Rate. Doch woran erkennt der Rechner, wann welche Phase beginnt? An der Anzahl der Spielfiguren oder an der Anzahl der Züge? Für den Menschen ist die momentane Spielsituation für sein Handeln völlig unwichtig.
Um überhaupt diese anspruchsvolle Anwendung zu realisieren, sind in den meisten Fällen entsprechende Rechner entwickelt worden. Nur spezielle Hardware oder leistungsstarke Großrechner sind in der Lage, solch komplizierte Operationen in einer angemessenen Zeit durchzuführen. Namen wie Mephisto oder Deep Thought klingen für jeden Computerschachfan wie Musik in den Ohren.

Schach der Zukunft

Sicherlich wird der Tag kommen, an dem ein Rechner oder ein Programm in der Lage sein werden, jeden Groß- oder Weltmeister zu schlagen. Doch bis es soweit ist, müssen sich noch viele Gelehrte und Entwickler einige geniale Ideen einfallen lassen. Bereits heute sind nur noch wenige Menschen in der Lage, professionelle Schachsysteme zu schlagen. Heute ist der Vergleich zwischen Mensch und Maschine im professionellen Bereich nur noch eine rein wissenschaftliche Angelegenheit. Zudem wird es immer mehr Vergnügen bereiten, mit einem Menschen um die Beherrschung des Brettes zu kämpfen, als sich mit einem Spieler aus Transistoren und Schaltkreisen zu messen. Als Trainingspartner ist der Computer auch für den ungeübten Spieler eine ideale Chance, sein Spiel zu verbessern. Für den durchschnittlichen Anwender genügen oftmals bereits Schachprogramme, die auf einem normalen Personal Computer laufen.
In der nächsten Ausgabe stellen wir Ihnen einige Vertreter des Schachspiels vor. Wir zeigen Ihnen, welches Programm momentan das leistungsstärkste Produkt am Markt ist und geben Ihnen einige interessante Hinweise zum königlichen Spiel.

COMING UP!

Coverdisk Empire Soccer



Fußball total! Pünktlich zur Fußball-WM haben wir für Sie eine wirklich grandiose Coverdisk aufgetrieben. Mit Empire Soccer können Sie sich richtig auf das Riesenspektakel einstimmen. Das erstklassige Fußballspiel läßt sich ohne Zeitbeschränkung spielen und erreicht von der Spielbarkeit fast Automatenqualität.



Game Developers Conference

Journalisten müssen hier draußen bleiben! Normalweise...denn wir sind trotzdem live dabei. Unser Korrespondent Markus Krichel ist vom 23. bis 24. April zur Game Developers Conference gefahren und bringt Ihnen die heißesten News von den Leuten, die nicht nur über Spiele reden, sondern sie selbst programmieren. Die Chefprogrammierer und -designer aller namhaften amerikanischen Firmen treffen sich hier, um die Zukunft der PC-Unterhaltung festzulegen.

Outpost



Der Terminteufel hat wieder zugeschlagen. Zwar haben wir Ihnen die Weltraum-Wirtschaftssimulation schon für diese Ausgabe angekündigt, wie so oft kam es aber wieder zu einer Terminverschiebung. Deswegen können wir Ihnen erst in der kommenden Ausgabe das Review zu Sierras „Weltraum-SimCity" anbieten. Ob der Abstecher in Sierra-untypisches Terrain ein Erfolg oder vielleicht ein Flop war, erfahren Sie im nächsten Monat.



The Cracker's Sunset - Teil 2

Hat Sie der erste Teil unserer neuen Serie neugierig gemacht? Nachdem die Folge in diesem Monat noch recht allgemein gehalten war, geht's im zweiten Teil richtig los: Mr. Stone packt aus, was in deutschen illegalen Mailboxen vor sich geht.

Die nächste PC Games erscheint am 15. Juni im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christion Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christion Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Ma.-Fr. 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Giselo Träger, Sylvio Stenglein, Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Maueröder, Markus Krichel, Lars Geiger, Harold Wagner, Wilfred Lindo

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christion Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Titel: © Mindscape

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

